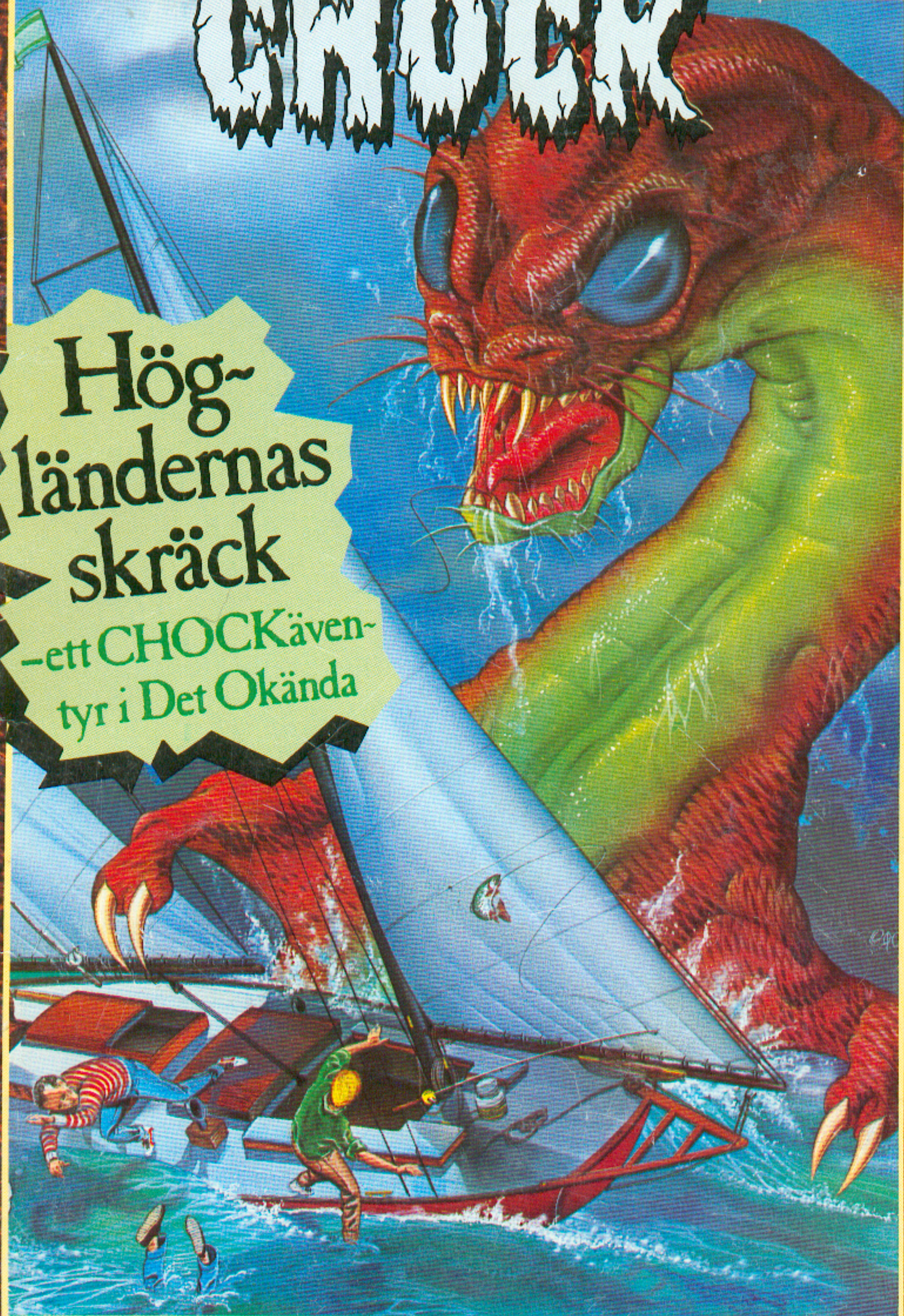
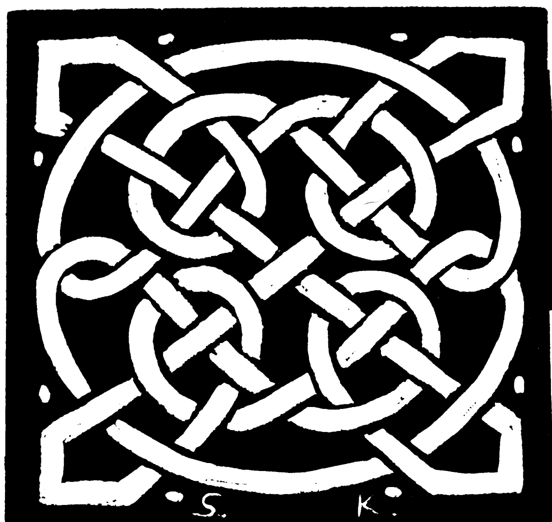

CHOCK
Hög-
ländernas
skräck
–ett CHOCKäven-
tyr i Det Okända

Högländernas skräck



Orginalets titel: Highland Terror
Copyright Pacesetter 1984
Svensk översättning copyright
TAMB Äventyrsspel 1985
Översatt av Åke Eldberg
Illustrerad av Stefan Kayat
Tryckt av Tullbergs, Klippan 1986

I. Inledning

Under årens lopp har legenderna om Loch Ness förvandlats till barnsagor. Idag köper turister vykort vid stränderna av sjön som en gång höll en antik civilisation i ett skräckens järngrepp.

Men dold för glada semesterfirare och lekande badare börjar den urgamla fasan röra sig igen. Långt ute på sjöns mörka yta börjar vattnet virvla och brusa i ett tyst onaturligt raseri. Högländernas skräck visar sig igen...

Välkomna till Högländernas skräck, ett nytt hårresande Chockäventyr som utspelar sig någon gång under tidsperioden 1919–1939. Om du tänker spela detta äventyr ska du sluta läsa nu. Endast chockmästare får fortsätta och tränga längre in bland mysterierna.

HUR MAN ANVÄNDER ÄVENTYRET

Denna inledning ger dig den bakgrundsinformation som krävs för att du ska kunna leda äventyret och ge dina spelare en hårresande rolig upplevelse.

1. Intrigen. Detta avsnitt ger en översikt över äventyret och dess aktörer från det Okända.

2. Färdigheter. Här kan du läsa vilka färdigheter som RPna behöver. Tre nya stridsfärdigheter presenteras. De kan användas av spelarrollerna eller deras fiender.

3. Drömmar. Om någon RP använder förmågan Synsk Dröm får du här en beskrivning om vilka drömmar som stör hans nattsömn.

4. Onda Vägen. De finns fler Onda Vägen-besvärjelser än de som beskrivs i regelhäftet Det Okända. Här introduceras två nya.

5. Andra roller. Detta avsnitt beskriver de djur och varelser från de Okända som spelarna kan möta i äventyret.

6. Att spela "Högländernas Skräck". Han får du tips om hur du ska hantera äventyrets olika avsnitt och hur du för spelarrollerna in i handlingen.

1. INTRIGEN

För hundratals år sedan strävade flera varelser från det Okända efter att tränga in i vår vanliga värld. Av någon mystisk anledning har de svåra problem att ta sig över. De kunde endast lyckas genom motbjudande och skrämmande ritualer.

Med hjälp av sina krafter upprättade varelserna kontakt med ett antal människor som levde i Skottland kring Loch Ness. Detta skedde under 300-talet e.Kr. då regionen beboddes av keltiska stammar.

Kelterna dyrkade många mystiska gudar under ledning av präster som kallades dru-vid (druider). Många av druiderna trodde av kontakterna kom från Lug, en av de mäktigaste keltiska gudarna, och dennes gudaföljeslagare. Druiderna trodde de mottog befallningar från sin gud och började lyda varelsernas order.

Under seklernas lopp har man genomfört många försök att föra över Lug och dess tjänare till vår värld. I modern tid har dessa försök begränsats av den keltiska civilisationens nedgång och det gradvisa utdöendet av druidernas religion.

Vid vissa tillfällen har dock druiderna haft en begränsad framgång. Några av varelserna har kunnat vistas längre och längre tid i vår värld, särskilt den varelse som kallas Cernunnos. Varelsernas ledare, som kallar sig Lug, har någon gång lyckats bryta sig in genom templet under Loch Ness' strand, och sålunda givit upphov till legenderna om Loch Ness-monstret.

Nyligen har ättlingarna till de druider som tjänade den falske Lug från första början uppnått en viss framgång och fört över ett antal av Lugs tjänare till vår värld. Dessa tjänare har tagit över uppdraget att föra över sin fruktansvärde herre.

Druiderna på platsen håller till i en herrgård vid Loch Ness' strand. I en en lund med "heliga" ekar utför de vidriga offer av hästar. De har också en hemlig grotta kallad Drunemeton långt under jorden vid sjöns strand.

Fyra av Lugs mest mäktiga tjänare finns nu i vår vanliga värld och arbetar på att få Lug att komma över till vår värld för gott. Genom att använda sina stora kunskaper i den Onda Vägen och assistans från krokmaror skyddar de druiderna.

Professor Angus Gough och hans två assistenter Larry MacDonald och Charles Chargg är sändebud inom S. A. V. E. De bor och arbetar i Glasgow i Skottland. Professor Gough är expert på keltisk historia, kultur och språk. Nyligen tillbringade han flera månader vid utgrävningar på olika ställen i Europa och Asien i ett försök att finna förbindelser mellan kelterna och de stora forntida kulturerna i Indien.

Under sin forskning fann professor Gough ledtrådar som tydde på att det Okända försökte göra någonting i trakten av det berömda Loch Ness. Tydligen fanns det mer fakta bakom legenden om Loch Ness-odjuret än någon tidigare anat. Med hjälp av två andra skotska medlemmar i S.A.V.E., Chargg och MacDonald, började han forska vidare.

Nyligen sände Gough ett telegram till S.A.V.E.s högkvarter i Dublin, i vilket han begärde ett möte med S.A.V.E.s styrelse. Han antydde att han hade fasta bevis för en ny invasion från det Okända. Hans meddelande uttryckte ingen brådska. S.A.V.E.s ledning beslöt sig för att begära hjälp från Nordamerika, eftersom de flesta europeiska sändebud var upptagna av andra händelser.

RPna får order från Dublin att resa med ett litet lastfartyg från New York till Glasgow. Denna resa tar tolv dygn. När de anländer till Glasgow ska de resa tillsammans med professor Gough och hans assistenter till Dublin. RPna uppmanas att skydda professorn och de två medhjälparna, och samtidigt studera de bevis Gough har funnit och utarbeta en tänkbar handlingsplan som ska föreläggas S.A.V.E.s styrelse.

Resan till Glasgow ombord på ångaren Susan Gael präglas fullständigt av skräck och fasa. Cernunnos och en "familj" krokmaror finns ombord. De försöker hindra RPna att nå Glasgow. RPna kan tvingas överge skeppet mot slutet av resan. Oavsett hur de når Glasgow kommer polisen att förhöra dem rörande de dödsfall som har inträffat under resan.

I Glasgow upptäcker RPna att professorn och hans två medhjälpare har mördats brutalt i professorns våning. När de undersöker vad som har skett kommer polisen, tillkallade av en anonym tipsare. Även om RPna inte åtalas för något brott begär polisen att de stannar i staden för vidare undersökningar.

Ledtrådar och information som finns i Goughs våning och data som man kan erhålla med hjälp av olika färdigheter leder till den lilla ön Iona utanför Skottlands västkust. RPna reser dit i en liten fiskebåt. När de lämnar Glasgow blir de flyktingar undan rättvisan.

När RPna anländer till Iona kan de använda sina färdigheter för att finna en eremitmunk som upptäckte ett av de viktigaste ledtrådarna till vad som håller på att hända. Det rör sig om en monolit med keltiska inskriptioner. Detta bör få RPna att bege sig till Fort Augustus vid Loch Ness.

När RPna väl kommer till Fort Augustus måste de genomföra sina undersökningar försiktigt. De är fortfarande efterspanade av polisen. Efter att ha haft vissa problem med en representant för rättvisan kan RPna använda ledtrådar och färdigheter för att komma till en liten herrgård vid sjöns strand. Herrgårdens ägare föder upp arabiska fullblod, som i verkligheten används i de vidriga offren i den "heliga" eklunden som ligger på ägorna. Både ägaren och herrgårdens personal är hemliga medlemmar i druidernas sekt.

RPna måste avbryta en offerceremoni som pågår i eklunden. Denna ritual ska göra det möjligt för tre av Lugs ondskefulla följeslagare, Kravecht, Kralecht och Zmija, att stanna kvar i vår värld. Dessa tre varelser visar sig som en tjur, en hjort och en orm. De och druiderna strider med RPna. Utgången av striden påverkar mycket av det som sker senare.

Om RPna lyckas avbryta offerriterna kan de finna nedgången till de hemliga grottorna, Drunemeton, Lugs heliga plats. Fem väktare står mellan RPna och deras mål: att hindra Lug färd till vår värld. Detta ska ske i den innersta kammaren, där Cernunnos försöker genomföra ett hästoffer.

Kelterna i verkligheten

Under en era som sträckte sig från 400-talet f.Kr till 500-talet e.Kr existerade en keltisk civilisation i västra Europa, i Tyskland, Frankrike, Spanien och på de brittiska öarna. Det finns mycket som tyder på att kelterna är besläktade med de folkstammar i Indien.

Kelterna dyrkade många gudar. Det finns inte särskilt många beskrivningar kvar av dessa gudomligheter, men vad man vet tyder på att kulterna främst rörde naturen. De keltiska prästerna kallades druider.

Främst bland de keltiska gudarna stod den Långarmade Lug. Man känner till tre andra gudar: krigsguden Teutates, vars offer dränktes, Esus, vars symbol var en tjur med tre tranor på ryggen och vars offer hängdes, och Taranis, himlens, åskans och eldens gud, vars offer brändes. Ytterligare en keltisk gud var Cernunnos, kanske härskare över djuren. Kelterna avbildade denne som en orm med ett bockhuvud.

Keltiska riter som innefattade hästar liknar sådana som har förekommit i nordvästra Indien. Den hinduiske solguden Vedic Savitr kallas också "den långarmade" (prthu-pani) och är troligen samme som Lug. Shiva Pasupati (djurens herre) påminner om Cernunnos.

Druidernas ceremonier skedde bland ekar, som kelterna ansåg vara heliga. Druidernas symboler var hästen, skäran och vissa växter, t.ex. mistel. Det finns inga som helst tecken på att de keltiska gudarna dyrkas idag. 1500 år av kristendom har utplånat praktiskt taget alla spår av den gamla skriftlösa keltiska kulturen.

Loch Ness-monstret

Gamla legender beskriver monster eller odjur i många av Skottlands sjöar. Den mest berömda av dessa är Loch Ness i Inverness-området i det skotska höglandet. De finns få eller inga fakta som stöder legenden. Få skildringar av monstret har hållit för närmare granskningar, och studier av sjön med modern teknologi har inte gett några klara resultat.

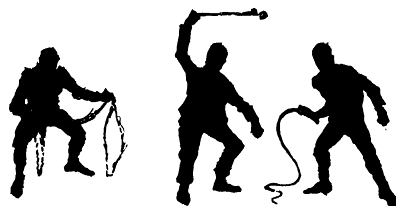
2. FÄRDIGHETER

Följande färdigheter är särskilt användbara för RPna i detta äventyr:

- Alla stridsfärdigheter
- Antika språk
- Antropologi/Arkeologi
- Historia
- Legender/Folklore
- Medicin
- Simning
- Spårning

Nya vapen

Här beskrivs tre nya vapenfärdigheter som kan vara användbara inte bara i detta äventyr, utan också vid andra tillfällen.



BOLA

Projektilvapen
Grundvärde = PCN

Bolan är ett vapen som idag användas på Argentinas pampas. Den består av två eller tre tyngder, vanligen i läderpåsar, som är förbundna med remmar. Man håller bolan i remmarnas mötespunkt, snurrar den över huvudet och kastar den. Avsikten är att få remmarna att sno sig kring målet, och på detta sätt förhindra rörelser utan att förorsaka skador.

Innan kastet utförs ska spelaren definiera "Avsett Mål", t.ex. att bolan ska sno sig kring benen på en flyende och fälla denne till marken. Ett A-resultat innebär som vanligt att "Avsett Mål" har uppnåtts. Resultat B-E avläses på resultatnyckeln för obeväpnad strid. Rustningar erbjuder inget skydd mot en bola.

Om en bola snor kring två ben kan målet inte förflytta sig. En springande person, djur eller varelse snubblar och faller automatiskt. En gående måste göra en allmän Vighetskontroll för att hålla balansen. Snor sig bolan kring en arm kan armen inte användas förrän bolan är borttagen (varelser med Styrka 81+ ignorerar detta). Varje omgång man försöker befria sig från bolan slår man en allmän Precisionskontroll. Om den lyckas har man blivit av med tingesten.

PISKA

Närstridsvapen
Grundvärde = (STY+PCN+VIGH)÷3

Den piska som avses här är den oxhudspiska Indiana Jones har gjort så välkänd i sina filmer. Som vapen skiljer den sig mycket från andra vapen.

Man kan göra en obeväpnad attack med den. X har ingen effekt. Man kan försöka snärja en motståndare med piskan med hjälp av "Avsett mål". Uppnår man detta gör piskan ingen skada men man har lyckats snärja sin motståndare under en omgång. Under denna omgång är motståndaren oförmögen att göra något annat än trassla sig lös. Om motståndaren har 100 eller högre STY förstör den samtidigt vapnet.

Rustningar erbjuder inget skydd mot en piska. Piskan har maximalt 4,5 meters räckvidd.

LASSO

Projektilvapen
Grundvärde = (STY+PCN)÷2

Lasso är ett vapen som fungerar ungefär som bola. Användaren måste definiera "Avsett Mål" (se Bola). Vid attacken är alla resultat utom A verkningslösa. A har samma effekt som för bola. Lasso har en maximal räckvidd på 4,5 meter. Lasso har den uppenbara fördelen att man kan dra offret mot sig med hjälp av det. Räkna med att användaren kan dra in ett offer vars STY är lika med eller lägre än användarens. Rustningar erbjuder inget skydd mot ett lasso.

3.DRÖMMAR

Rollpersoner som har förmågan Synsk Dröm från Vägen kan försöka använda den under äventyret. Drömmarna kommer i nummerordning.

Dröm 1

En tät dimma har lägrat sig över skeppets däck och dämpar dina fotsteg när du beger dig uppför en lejdare. På styrbordssidan, så långt borta att du inte kan se något tydligt, reser sig en mörk skepnad bland dimslöjorna. Som om skeppet vore förhäxat svänger det rakt mot skepnaden som väntar hotfullt.

Dimskepnaden omvandlas till fast form och glimmar likt ett berg av svart is. Det kommer att ramma skepppet. När du ser över dig i ett försök att finna ett sätt att hejda skeppets framfart ser du ett barn vid dess ratt som håller styrhjulet med krokar istället för händer. När skeppets stäv krossas mot den svarta isen skrattar barnet på ett fullständigt onaturligt sätt.

Dröm 2

Du är omgiven av ett fullständigt mörker. Du kan inte vart du går och du inser med plötslig fasa att varje fotsteg kan för dig över randen till en avgrund och störta ned dig ett bottenlöst djup.

Framför dig ser du nu ett ytterst svagt ljus. Du dras sakta men oemotståndligt mot det bleka skenet och samtidigt fylls dina öron av ett lågt, ondskefullt väsande.

Plötsligt ser du att det ligger tjock självlysande repslinga vid dina fötter. Medan du ser på vecklar den ut sig och repet stiger sakta i luften och antänds slutligen i kalla gröna lågor.

Från ingenstans uppenbarar sig en vattenhink i dina händer. Du häller vatten över repet. Elden falnar. Repet skriker när vattnet rinner i tjocka röda strömmar längs dess fibrer.

Dröm 3

Du har inte en aning var du befinner dig. Luften är sval och fuktig, och tystnaden är nästintill öronbedövande. Någonting fladdrar förbi ditt huvud på heta papperstunna vingar.

Plötsligt upplyses grottan av ett spöklikt ljus som kommer från en kristallkupol på stengolvet. Runt kupolen hukar sig en antal stora stenstatyer, som föreställer motbjudande och skrämmande varelser.

Snabbt och tyst fylls kupolen med vatten. Dess kristallyta spräcks och vattnet strömmar ut på grottgolvet. Statyerna börjar röra sig. De sätter sina stenhänder mot sprickorna i kupolen och försöker tvinga tillbaka det självlysande vattnet till dess källa någonstans långt inne i jorden.

4. ONDA VÄGEN

Drömsändning

Typ:	UND
Kostnad:	5 VJST/anv
OVV:	85
Kolumn:	VJST
Räckvidd:	300 meter
Effektyta:	En person

Med denna besvärjelse kan en varelse "sända" en dröm till en rollperson. Drömmen kan vara mellan 1 och 100 minuter lång. Sändaren bestämmer drömmens innehåll. Trots att drömmarna i sig själva inte påverkar verkligheten är det vanligt att varelser använder andra besvärjelser för att få dem att "slå in". Till exempel kan en dröm om dimma tyckas bli verklighet om varelsen använder besvärjelsen Dimma efteråt.

Den som utsatts för Drömsändning har ett tydligt minne av drömmen och de känslor den väckte (t ex skräck!). Under den natt då drömmen kommer kan offret inte läka Sår eller återhämta VJST. Dessutom drabbas han eller hon av följande effekter, beroende på hur väl varelsen lyckas med besvärjelsen:

E = Offret förlorar 1T10 poäng Viljestyrka.

D = Offret förlorar 1T10×2 poäng Viljestyrka.

C = Offret förlorar 2T10×2 poäng Viljestyrka.

B = Offret förlorar 3T10×2 poäng Viljestyrka.

A = Offret förlorar 3T10×2 poäng Viljestyrka. Han eller hon vaknar kallsvettig eller till och med skrikande, och kan inte skilja mellan vad som är dröm och verklighet under de närmaste 1T10 omgångarna. Han eller hon drömmer fortfarande, och tror att drömmen är verklighet.

Träl

Typ:	UND
Kostnad:	80 VJST/anv
OVV:	150
Kolumn:	VJST
Räckvidd:	Synhåll
Effektyta:	En person

Träl är en mycket kraftig besvärjelse. Den som använder den kan förvandla en rollperson till ett slags tjänarvarelse, som är en slav. Besvärjelsen har följande effekter:

E = Inget händer.

D = Personen faller i koma i 1T10 dagar.

C = Personen börjar bete sig oberäkneligt och virrigt. Han eller hon försöker härma varelsen.

B = Rollpersonen blir vansinnig i 1T10 dagar, uppträder som ett slags "doktor Jekyll och mister Hyde". Halva tiden är han eller hon helt normal, halva tiden kriminellt sinnessjuk.

A = Personen domineras fullständigt av varelsen, förlorar sin egen vilja och personlighet och blir ett slags tjänande varelse. Som sådan kan han eller hon använda Onda Vägen.

Besvärjelsen fungerar enbart på personer vars viljestyrka har reducerats till 20 eller lägre. Skyddande Sfär och Mental Sköld hindrar den. Dessutom kan den enbart användas på två

bestämda dagar varje år: vid vår- och höstdagjämningen.

Det finns en teori som säger att den här besvärjelsen var orsaken till att de forntida kelterna byggde astronomiska observatorier som Stonehenge i England. När man kunde råka ut för sådana saker som denna besvärjelse var det viktigt att veta exakt när vår- och höstdagjämningen skulle äga rum!

5. ANDRA ROLLER

Djur

Tjur

STY	61(75)	ITF	46(60)
PCN	–	TÅL	76(90)
VIGH	16(30)	OVV	–
VJST	16(30)	SKRÄCK	3
PER	–	ATT	1/53%

Förflyttning: L 65, F 0, S 7
IP: 0 eller 50

Tjurar kan se olika ut beroende på vilken boskapsras de tillhör. De anfaller genom att rusa mot sina fiender och försöka stånga dem, alltså spetsa dem på hornen.

En träff från en tjur mot ett föremål som är mindre än en normal bil resulterar automatiskt i att offret slås omkull. Om resultatkoden innehåller X tredubblas den sträcka som målet slungas, och om den träffade är en människa får denne fallskador som om han eller hon fallit från 6 meters höjd.

En tjur anfaller högst fyra gånger innan den måste vila, men fortsätter att anfalla om den blir angripen medan den vilar. Efter 1T10 omgångars vila kan tjuren anfalla fyra gånger till. En anfallande tjur rör sig med en hastighet av 100 meter per omgång, men den håller bara den hastigheten under en kort sträcka – i själva verket bara några meter. En tjur som rusar mot en motståndare får naturligtvis modifikation för det.

Kobra

STY	1(15)	ITF	61(75)
PCN	–	TÅL	16(30)
VIGH	61(75)	OVV	–
VJST	1(15)	SKRÄCK	8
PER	–	ATT	1/45%

Förflyttning: L 30, F 0, S 0
IP: 50

Kobror är stora, ofta färggranna ormar. Längden varierar mellan 30 centimeter och drygt 2 meter, men det finns berättelser om jättelika kobror som varit upp till tre och en halv meter långa. Med hjälp av rörliga revben nedanför huvudet kan de spänna ut huden så att de ser större och farligare ut. Det är en varningssignal som talar om att ormen är irriterad eller skrämd. Kobror är mycket snabba, och har ett dödligt nervgift som injiceras genom huggtänderna. Oavsett resultatet på handlingstabellen orsakar de aldrig något värre än en E-skada, men giftet har styrka 7.

Kronhjort

STY	76(90)	ITF	91(105)
PCN	–	TÅL	76(90)
VIGH	91(105)	OVV	–
VJST	16(30)	SKRÄCK	1
PER	–	ATT	1/98%

Förflyttning: L 105, F 0, S 15
IP: 0 eller 50

Hjortar är högresta, smäckra djur som oftast är mycket skygga och undviker kontakt med människor. Om de blir angripna kan de dock vara farliga, särskilt hannarna. De har stora horn med många vassa taggar, och anfaller genom att rusa mot sin motståndare med hornen sänkta, vilket ger dem modifikation för att rusa mot sin motståndare. Mål som träffas är spetsade i minst en omgång, och kan inte anfalla eller flytta sig. När en hjort har spetsat en fiende kan den använda en omgång för att trassla loss hornen, eller också kan den fortsätta att stånga motståndaren, och får då automatiskt en ny träff. Om hjorten fortsätter att köra hornen i en spetsad motståndare får denne slå mot hjorten, men kan inte ta sig loss.

En hjort som drar sig tillbaka efter ett lyckat anfall kastar sin motståndare 3 meter i någon riktning.

Varelser

Alla de nedanstående varelserna utom Krokmara är unika, dvs det finns bara ett enda exemplar av dem. Använd dem därför enbart i det här äventyret – om de överlever det kan du använda dem igen, men de passar bäst i äventyr som handlar om keltisk religion och druider.

Cernunnos

STY	75	ITF	75
PCN	–	TÅL	105
VIGH	75	OVV	135
VJST	90	SKRÄCK	9*
PER	–	ATT	1/75%

**Skräckkontroller görs endast om Cernunnos är i sin "naturliga" skepnad, en orm med bockhuvud.*

Förflyttning: Varierar (se nedan)
Besvärjelser: *Animering av Döda, Chock,* Dimma, *Drömsändning, Förmörkelse, Försköning, Förvrängd Syn, Gräslighet, Kaos,* Omvandla, *Osynlighet, Svärm*
IP: 3240

Cernunnos Dimma är en automatisk besvärjelse som inte kräver något tärningsslag. Besvärjelsen Omvandla är både unik och automatisk; därför har antalet Insiktspoäng fördubblats.

Cernunnos är ett förstklassigt exempel på de hemskheter som stundom stiger upp ur Det Okända. Av skäl som är obegripliga för vanliga människor tjänar Cernunnos en annan varelse, som kallas Lug. Såvitt man vet är Cernunnos den enda varelsen i sitt slag – det finns i alla fall inga vittnesmål i S.A.V.E.s arkiv om att det finns fler av detta slag.

I sin egen skepnad ser Cernunnos ut som en tre meter lång och 60 centimeter tjock orm. Huvudet är format som ett bockhuvud med massiva, böjda horn. Den kan anfalla en gång per omgång genom att stånga med hornen, och en träff innebär automatiskt ett X-resultat med dubbel "kaststräcka".

Cernunnos har den unika och automatiska besvärjelsen Omvandla, som eventuellt kan vara förklaringen till de många keltiska myterna om varelser som byter skepnad. Cernunnos kan Omvandla sig till flera olika skepnader:

Orm/Bock: Detta är Cernunnos "naturliga" skepnad, som den oftast föredrar.

Tjur: Denna form antar varelsen under färden på Susan Gael i kapitel 2 av det här äventyret.

Daggmask: I skepnaden av en liten daggmask kan Cernunnos gräva sig ned i jorden. I denna skepnad kan den dessutom simma med sin normala hastighet.

Tranor: När Cernunnos vill komma undan kan den på en omgång förvandla sig till en trana. Om den dödas i denna skepnad återkommer den genast som en ny trana. Dödas också den, måste varelsen återkomma som en tredje trana. Dödas även den, så är Cernunnos död.

Det tar bara en omgång för Cernunnos att byta från en skepnad till en annan. Dess nuvarande Tålighet förblir densamma oavsett skepnad. Den kan också använda alla sina besvärjelser i vilken skepnad som helst.

Cernunnos är mycket känslig för en underlig, ceremoniell dolk som användes av den forntida keltiske hjälten Cuchulain (se kapitel III). Av någon okänd anledning tvingas Cernunnos byta skepnad om han träffas av denna dolk.

Cernunnos är intelligent och vet en hel del om den Kända världen. Se till att du spelar den här varelsen på ett intelligent sätt; den använder sina krafter försiktigt och försöker skrämma bort rollpersonerna. Om skrämseltaktiken misslyckas och rollpersonerna fortsätter med sitt uppdrag försöker Cernunnos döda dem. Varelsen kommer dock inte själv att försöka konfrontera rollpersonerna, utom om de når fram till den innersta grottan i Drunemeton.

Krokmara

STY	31(45)	ITF	46(60)
PCN	31(45)	TÅL	46(60)
VIGH	61(75)	OVV	110
VJST	106(120)	SKRÄCK	4
PER	46(60)	ATT	1–3/60%

Förflyttning: L 70, F 0, S 10
Besvärjelser: *Metamorfos*
IP: 110

Krokmarorna är varelser från det Okända som har slagit sig samman med Lug och hans underhuggare. De har ganska lätt att ta sig in i den Kända världen.

Krokmaror kan en enda besvärjelse, Metamorfos. Med hjälp av den kan de förvandla sig till helt trovärdiga avbilder av vanliga människor. Förutom sin normala form är detta den enda skepnad se kan anta.

I sin "naturliga" form är krokmaror korta, människoliknande varelser med rynkig hud, spretigt hår och jättestora, stirrande röda ögon. Det finns tre olika storlekar av krokmaror: små (130 cm långa), medelstora (150 cm långa) och stora (170 cm långa). I stället för händer slutar deras armar i en stor, vass krok, ungefär som en klo. Krokmarorna använder sina krokar när de slåss, men annars föredrar de att använda de händer de har när de är i mänsklig skepnad, eftersom de då kan hantera olika föremål. I sin icke-mänskliga skepnad har krokmarorna bara 5 i Precision.

Krokmaror kan anfalla upp till tre gånger per omgång med sina krokar. De kan inte hantera mänskliga vapen ens i sin mänskliga skepnad, och återgår därför till den icke-mänskliga formen när de ska slåss. Om den första attacken lyckas har varelsen krokat fast sin motståndare, och håller fast honom med den ena kroken samtidigt som den hugger med den andra. När den slåss mot en fastkrokad motståndare får den en modifikation på +20 för att träffa. Medan den håller en person kan den bara anfalla en gång per omgång. Den fastkrokade personen kommer loss så fort varelsen blir träffad av en attack.

Så länge Krokmaran inte har lyckats kroka fast sin motståndare får den göra tre attacker per omgång. Så fort en attack lyckas har varelsen krokat fast motståndaren, och får då inte göra några fler attacker i den innevarande omgången. Den övergår då till att hugga en gång per omgång mot den fastkrokade personen.

Resultatet avläses på resultatnyckeln för Väpnad Strid. Det finns emellertid en gräns för hur mycket skada de kan åstadkomma, som beror på krokmarans storlek. Små krokmaror kan högst åstadkomma E-skador, medelstora kan högst göra D-skador, och stora kan maximalt åstadkomma B-skada, oavsett om tabellen säger något annat.



Kralecht

STY	90	ITF	105
PCN	45	TÅL	90
VIGH	75	OVV	125
VJST	45	SKRÄCK	6
PER	–	ATT	1/83%

Förflyttning: L 105, F 0, S 10
Besvärjelser: *Dimma, Halt, Temperaturförändring*
IP: 375

Kralecht är namnet på denna varelse från Det Okända – ordets ursprungliga betydelse har gått förlorad under seklernas gång. Kralecht är en av Lugs tjänare, och ser ut som en 250 cm lång, mycket smal man med hjorthuvud. Dess "händer" är kluvna som tänger, liksom fötterna. På huvudet har Kralecht en stor krona av spetsiga horn.

I den Kända Världen är Kralecht nästan omöjlig att förgöra. Varelsen kan förlora Tålighet, men går inte att Såra, utom på ett mycket speciellt sätt (se nedan). Kralecht återhämtar Tålighet med normal hastighet. Om dess Tålighet sjunker till noll eller mindre under en strid, förlorar den medvetandet i 1T10 omgångar, och vaknar sedan med 1T10×10 poäng Tålighet (maximum är dock 90).

Kralecht har en svaghet, som antyds i den gamla keltiska hjältedikten om Cuchulain (som rollpersonerna hittar i professor Goughs lägenhet i Kapitel III). Den tål inte vatten. Om man häller en halv liter vatten eller mer på Kralecht fungerar det som ett vapen, och varelsen får då skador enligt resultatnyckeln för Väpnad Strid, inklusive Sår. Om rollpersonerna använder vatten mot Kralecht kan de förinta honom.

När Kralecht anfaller försöker han spetsa sin motståndare på hornen. Använd resultatnyckeln för Väpnad Strid och samma procedur som om det var en kronhjort som anföll. Om resultatet innehåller ett X kastas den träffade dubbelt så långt som vanligt, och får fallskador som om han fallit från 6 meters höjd. Fallskadorna räknas dock som obeväpnad strid.

Kravecht

STY	105	ITF	90
PCN	30	TÅL	120
VIGH	60	OVV	85
VJST	45	SKRÄCK	7
PER	–	ATT	1 eller 2/83%

Förflyttning: L 80, F 0 S 10
Besvärjelser: *Animering av Döda, Förvrängd Syn*
IP: 170



Kravecht är en annan av den falske Lugs tjänare. Den har en mänsklig kropp med tjurhuvud och är 250 centimeter hög. Kravecht har ingen hud, utan dess röda, trådade muskler ligger blottade över hela kroppen, som om varelsen hade blivit flådd levande. Kravecht är kraftigt byggd och mycket stark. Händerna och fötterna är klövar.

När Kravecht anfaller försöker den rusa mot sitt offer och stånga det med hornen, men för att detta ska gå måste det finnas minst 3 meters utrymme för att ta sats. Är utrymmet för litet stångar varelsen med hornen från stillastående eller använder klövarna till att slå och sparka. En träff från hornen när varelsen har tagit sats medför automatiskt ett X-resultat (se beskrivningen av tjur ovan om de skador som blir följden av att träffas av hornen). Om Kravecht anfaller med klövarna får den göra två attacker per omgång i stället för en.

Kravecht är nästan omöjlig att förgöra i den normala världen. När den träffas av vapen förlorar den Tålighet, men får inga Sår. Om Kravechts Tålighet går ned på noll eller mindre under en strid blir den medvetslös i 1T10 omgångar, och vaknar sedan upp med 1T10×10 poäng Tålighet.

Kravecht har dock en svaghet. Om den är bunden eller så mycket som vidrör ett rep kan den även få Sår som av väpnad strid om den träffas. Om rollpersonerna lyckas binda eller trassla in Kravecht (eller på något annat sätt få varelsen att vara i kontakt med ett rep), så kan de döda den. Det finns en ledtråd till detta i den gamla keltiska hjältedikten om Cuchulain som RPna finner i professor Goughs lägenhet (se kapitel III).

Zmija

STY	60	ITF	105
PCN	–	TÅL	75
VIGH	90	OVV	135
VJST	90	SKRÄCK	8
PER	–	ATT	1/75%

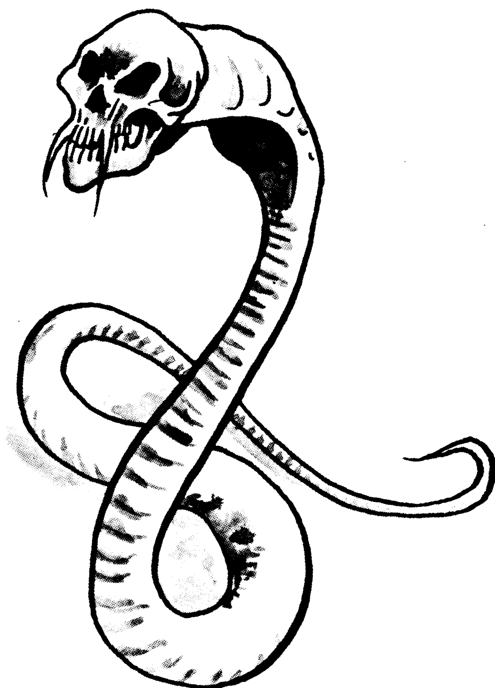
Förflyttning: L 30, F 15, S 10
Besvärjelser: *Flygförmåga, Kaos, Knota*
IP: 405

Zmija är den tredje av den falske Lugs tjänare. Till formen är den en kobra, tre meter lång och 30 centimeter tjock. Framtill på det kraftiga ormhuvudet finns ett ansikte som ser ut som ett mänskligt kranium. Zmija har varken armar eller ben.

Zmija förflyttar sig långsamt, men hugger blixtsnabbt i strid. Varelsen använder ofta sin förmåga att flyga i stället för att slingra sig fram på marken. Den har huggtänder och dess bett ger full skada på resultatnyckeln för Väpnad Strid. Bettet är dock inte giftigt. Zmija får alltid lägga till 2 till sitt tärningsresultat när man slår om initiativet, på grund av dess otroliga snabbhet i anfallet.

Zmija kan inte dödas av vanliga vapen. Den förlorar Tålighet när den träffas, men kan inte Såras. Om dess Tålighet sjunker till noll eller under, förlorar den medvetandet i 1T10 omgångar, och vaknar sedan till liv igen med 1T10×10 poäng Tålighet (maximum är dock 70).

Precis som Lugs övriga tjänare har också Zmija en svaghet. Om den träffas av eld, t.ex. en fackla eller fotogenlykta, får den även Sår som av väpnad strid. Om rollpersonerna använder eld mot Zmija kan de döda varelsen. Den gamla keltiska dikten om hjälten Cuchulain som RPna hittar i professor Goughs lägenhet innehåller en ledtråd till detta (se kapitel III).



Lug

STY	120	ITF	60
PCN	45	TÅL	120
VIGH	60	OVV	150
VJST	90	SKRÄCK	9
PER	–	ATT	3/90%

Förflyttning: L 50, F 0, S 80
Besvärjelser: *Chock, Dimma, Fullständig Illusion, Förmörkelse, Förvrängd Syn, Jordskalv,* Kaos, *Kontakt från andra sidan, Minnesförlust, Onda Ögat, Skräck, Spökskrift, Tidsstopp, Träl, Tystnad, Vindstöt*
IP: 2400

I över tusen år har Lug törstat efter att komma in i den Kända Världen. Vad varelsen är ute efter är okänt. Av någon orsak har den mycket svårt att ta sig över gränsen mellan Det Okända och vår värld. Vid de fåtaliga tillfällen då den tillfälligt har lyckats att ta sig in i vår värld har den använt Onda Vägen för att undgå att bli upptäckt av människorna. I vår tid, när de flesta människor inte tror att något Okänt existerar, har Lug blivit djärvare och mer beslutsam. Varelsens tidigare besök har givit upphov till historierna om odjuret i Loch Ness. De flesta av dessa berättelser är sanna – åtminstone delvis.

Lug behärskar sexton olika besvärjelser från Onda Vägen, och är mycket skicklig på att använda dem. Besvärjelsen Kaos är automatisk.

Lug anfaller endast om den blir attackerad eller störd. Om varelsen lyckas ta sig in i vår värld struntar den i rollpersonerna och beger sig genast mot Loch Ness, försåvitt att rollpersonerna inte skadar den. Om den blir skadad anfaller den, men bara för att hålla rollpersonerna ifrån sig, och fortsätter sedan mot Loch Ness. En strid mellan rollpersonerna och Lug är inte att rekommendera, men att ha Lug lös i Loch Ness kan vara ett intressant uppslag för kommande äventyr.

Lug ser ut som en jättelik utter, sex meter lång, varav två meter utgörs av en mycket böjlig hals. Tassarna är försedda med simhud, och i stället för päls har den en hud som består av massor av små svarta och gröna fjäll och ser ut att vara täckt av slem. Huvudet är format som en utters.

Lug kan anfalla upp till tre gånger per omgång, men har alltid ett avdrag på −1 när man slår om initiativet, på grund av dess tendens att ignorera alla väsen som hör till den Kända Världen. Varelsens bett injicerar ett gift med styrka 7. Dessutom slår den med tassarna, som är försedda med klor och gör skada enligt resultatnyckeln för Väpnad Strid. Varje Sår som orsakats av en tass medför att den drabbade löper 5% risk att få en hemsk sjukdom.

I mörker går det inte att Såra Lug. Varelsen är emellertid överkänslig för ljus. Så fort den är utsatt för något slags belysning kan vapen orsaka E-skador, och om striden äger rum i fullt dagsljus kan skador upp till B orsakas. Lug använder sina besvärjelser för att komma undan, och återvänder hellre till Det Okända än den låter sig dödas eller slås medvetslös.





6. ATT SPELA HÖGLÄNDERNAS SKRÄCK

Nu när du har fått den grundläggande informationen finns det några saker till som du bör tänka på. För att vara en bra CM räcker det inte att känna till varelserna och rollpersonerna som ingår i äventyret. Du måste också tänka efter vad du ska göra med informationen, hur du ska få äventyret att bli levande och verkligt för spelarna, hur du ska hålla dem intresserade och hur du ska skrämma dem.

För det första är det bra att vara förberedd. Studera informationen i häftet noga – ju mer välbekant det är för dig, desto lättare är det att veta vad du ska göra i varje situation. Men kom ihåg att det som står i häftet bara är en grundläggande skiss, ett skelett som du måste förse med kött och blod för att äventyret ska bli levande. Vi har försökt att beskriva hur man kan göra och vad som kan hända i några av de viktigaste situationerna, men det är du som måste spela monstren och icke-spelar-personerna på ett trovärdigt sätt. Särskilt ISP kan bidra till att ge äventyret atmosfär och stämning.

I resten av häftet finner du information om de olika nyckelsituationer som rollpersonerna kommer att hamna i. Beskrivningarna talar om hur du snabbt och enkelt kan leda spelarna igenom de olika delarna av äventyret. Varje kapitel börjar med information som spelarna inte får känna till – en genomgång av vad som är meningen ska inträffa:

Bakgrund ger dig information om platsens utseende och omgivningen till den aktuella delen av äventyret. Här finner du även en beskrivning av vad eventuella ISP ska göra.

Händelseföljd ger en sammanfattning av vad som förhoppningsvis ska inträffa, och i vilken ordning saker och ting bör ske. Det kan hända att rollpersonerna inte handlar som vi har tänkt oss. Men eftersom du hela tiden vet vad som egentligen borde ha skett kan du ge dem ledtrådar eller förslag som för dem tillbaka på det rätta spåret, om de skulle irra iväg alltför långt från handlingen. Oroa dig inte om spelarna inte gör precis som det står i boken; det går aldrig att förutsäga precis hur de kommer att handla. Du måste ge dem ett stort mått av frihet, och det innebär även att de måste få göra fel. Var alltså inte för ivrig att tala om för dem vad de borde göra! Det är roligare för dem om de får upptäcka det själva.

Användning av färdigheter är ett avsnitt som innehåller den information som spelarna kan få fram genom att lyckas använda sina färdigheter. Hur mycket av informationen de ska få bör bero på hur väl de lyckas med färdigheterna. Om resultatet bara blir D ger du enbart den första upplysningen i listan, om resultatet blir C ger du de två första; är det B läser du upp de tre första, och är det A ger du alla fyra.

ISP beskriver de icke-spelar-personer som behövs för den aktuella delen av äventyret. Egenskapsvärden, attityder, utrustning, utseende och andra fakta som CM behöver veta.

När du har läst igenom häftet kan du börja spela. *Information som är avsedd att läsas upp för spelarna är alltid inramad.* Läs dock alltid den inramade texten för dig själv först; det kan mycket väl hända att spelarna har gjort något som gör att det som står där inte längre är aktuellt. I så fall bör du ändra informationen eller helt strunta i den. Känn dig fri att ändra detaljer i äventyret efter tycke och smak. Lägg till flera fakta, ledtrådar osv. utifrån dina egna kunskaper – vad som helst som gör spelet roligare för spelarna.

Om spelarna har svårt att hitta de ledtrådar som de behöver för att komma rätt i handlingen, så kan du sätta in den hjälp de behöver, tex flera ledtrådar eller icke-spelar-personer som bara "råkar veta" det som RPna behöver få reda på.

Se framför allt till att spelarna har ROLIGT. Om rollpersonerna lyckas eller misslyckas med sitt uppdrag betyder inte så mycket, bara du och dina spelare har kul medan ni spelar.

När man börjar spela

Fråga först spelarna om de vill använda de rollpersoner som följer med äventyret, eller om de vill ha sina egna figurer. Om de vill använda de medföljande personerna tar du ut mittbladet ur boken, klipper isär rollkorten, och låter spelarna välja vilken person de vill spela.

Om dina spelare vill använda sina egna rollpersoner bör du läsa upp listan över de färdigheter som är särskilt bra att ha i det här äventyret. Om de har IP över från tidigare äventyr kan de använda dem till att skaffa sig de färdigheter de behöver, eller öka sin nivå i dem som de redan har.

När spelarna har valt sina rollpersoner är ni klara att starta äventyret. Börja med att läsa upp den inramade texten här nedan.

Ni har blivit kallade till S.A.V.E.s kontor i New York. När ni kommer dit får ni ett kuvert som är poststämplat för en vecka sedan i Dublin på Irland. I kuvertet ligger en kopia av ett telegram från Dr. Angus Gough, professor i historia vid Universitetet i Glasgow i Skottland. Meddelandet är kortfattat och mystiskt:

Mina herrar!

De gamla legenderna är sanna. Åtminstone delvis. Jag har mer information om Loch Ness-odjuret, men måste överlämna det privat. Sänd ombud att möta mig och mina assistenter, Dr MacDonald och Dr Chargg, i Glasgow, snarast möjligt.

Angus Gough, Fil. dr.

Förutom telegrammet innehåller kuvertet biljetter till fraktfartyget "Susan Gael", som ska avgå från New York till Glasgow om några timmar.

Komplettera informationen genom att berätta lite mer om professor Gough – använd en del av det som nämns i detta kapitel.

S.A.V.E. förser rollpersonerna med standardutrustning och de vapen de vill ha (och har färdighet med).

Förutom standardutrustningen kan RPna ta med sig andra saker som de önskar: ge dem vad som helst som inte kostar för mycket och inte är för stort (om spelarna vill ha något stort och skrymmande föremål kan du påminna dem om att utrymmet i hytterna på fartyget är begränsat. Dessutom skulle stora vapen eller maskiner dra till sig onödig uppmärksamhet). Eftersom äventyret utspelas på flera olika platser med flera olika typer av terräng finns det inga bestämda råd man kan ge om vilken utrustning som kan behövas.

När spelarna har valt ut den utrustning rollpersonerna ska ta med sig hämtas de av en taxi, och körs genom New York till hamnen, där S/S Susan Gael väntar på dem. Där börjar äventyret.

II. Fartyget Susan Gael

BAKGRUND

Du som är CM har redan läst bakgrunden till äventyret. Rollpersonerna skall förses med biljetter och information om fartyget "Susan Gael", t.ex. när och var avgången sker.

Resan från New York till Glasgow tar 12 dagar. Susan Gael är en liten laståangare, långsam men säker. Fartyget är känt för att vara pålitligt och dugligt i alla väder. Kaptenen och besättningen är hederliga och erfarna.

Susan Gael har redan lastat boskap och bland djuren döljer sig Cernunnos, som har antagit formen av en tjur. Han stannar tills vidare i lastrummet och tycks vara instängd i en kätte av metall tillsammans med resten av boskapen. Fem stycken krokmaror finns också ombord, maskerade som en vanlig turistfamilj. De tjänar och lyder Cernunnos.

Cernunnos använder besvärjelsen Kaos för att hindra överföringen varje gång någon försöker använda skeppets radioanläggning. Detta börjar första gången någon försöker etablera radiokontakt och fortsätter så länge Cernunnos finns i närheten av fartyget. Om Cernunnos drivs bort från fartyget stannar han i närheten i form av en trana.

Krokmarorna och Cernunnos kommer att mörda tre oskyldiga sjömän som "offer" innan de går till angrepp mot rollpersonerna. Cernunnos använder besvärjelsen Drömsändning på den rollperson som har svagast Viljestyrka. Varje natt efter de tre morden (dvs från den fjärde dagen efter avresan) sänder Cernunnos en dröm och använder sedan andra besvärjelser för att få drömmen att "slå in" (se Händelseföljd). Den sista drömmen kan inte bli verklighet, utan är avsedd att få rollpersonen att lämna skeppet och gå i livbåtarna, tillsammans med "familjen" krokmaror. Om rollpersonerna inte lämnar skeppet anfalls de av krokmarorna innan de når Glasgow. Cernunnos själv går inte till anfall och om han blir upptäckt och/eller anfallen slås han bara i självförsvar och flyr undan i någon av sina skepnader, vanligtvis en trana.

Om rollpersonerna bestämmer sig för att lämna skeppet kommer de inte att lyckas få med sig resten av besättningen. De flesta besättningsmedlemmarna är förlamade av skräck och tänker bara på att få skeppet till Glasgow så fort som möjligt. Om rollpersonerna försöker ta över kontrollen över fartyget gör besättningen våldsamt motstånd.

Om rollpersonerna stannar ombord på fartyget och klarar av anfallet från krokmarorna kommer de oskadda fram till Glasgow. Om de överger skeppet använder livbåten och överlever anfallet från krokmarorna, blir de så småningom räddade och förs till Glasgow. Väl framme i Glasgow finner rollpersonerna att polisen är mycket intresserad av dem. Tre besättningsmän har mördats, en familj på fem personer har försvunnit eller omkommit under mystiska omständigheter och kanske ytterligare dödsfall har förekommit. Polisen ställer närgångna frågor om varför rollpersonerna var ombord på Susan Gael och varför de har kommit till Glasgow. De blir inte arresterade, men får tillsägelse att stanna i staden tills undersökningen av dödsfallen ombord på Susan Gael är klar.

HÄNDELSEFÖLJD

1. RPna informeras om sitt uppdrag.
2. RPna går ombord på fartyget.
3. Överfarten börjar.

4. Dag 2: En besättningsman hittas bränd till döds i maskinrummet. Radiokontakten bruten.

5. Dag 3: En besättningsman hittas drunknad i duschen.

6. Dag 4: En besättningsman hittas hängd i sin hytt. På natten drömmer RPn om kackerlackor.

7. Dag 5: Cernunnos använder besvärjelsen Svärm för att framkalla en invasion av kackerlackor som kryper upp er en skål i mässen. På natten drömmer RPn att stora råttor springer omkring överallt i hytterna.

8. Dag 6: Cernunnos använder besvärjelsen Gräslighet för att förstora alla råttor på skeppet. På natten drömmer rollpersonerna att någon blir förgiftad, dock inte dödligt.

9. Dag 7: Cernunnos använder besvärjelsen Försköning för att maskera en stor bit ruttet kött på matbordet. När någon vidrör köttet avslöjas dess verkliga tillstånd och alla måste slå för Tålighet. På natten drömmer RPn att skeppet omges av en tät dimma.

10. Dag 8: Cernunnos omger fartyget med en tät Dimma. Sikten på däck krymper till 1.5 meter. På natten drömmer en RP att fartyget kolliderar med ett isberg och sjunker med man och allt.

11. Dag 9–12: Rollpersonerna kan överge skeppet när som helst under dessa tre dagar. På den tolfte dagen lättar dimman och fartyget löper in i Glasgows hamn. Om RPna lämnar skeppet försöker familjen krokmaror följa med dem i livbåten och när båren har kommit utom synhåll från fartyget går de till avfall. Oavsett hur striden går hittar rollpersonerna inte tillbaka till fartyget. Efter att ha drivit omkring på havet en eller två dagar (CM bestämmer) blir RPna räddade. Det kan också hända att de väljer att stanna ombord på fartyget. De blir då anfallna av familjen krokmaror vid en tidpunkt som CM bestämmer. Cernunnos kan dock inte få skeppet att ramma ett isberg.

12. Rollpersonerna anländer till Glasgow. Polisen förhör dem, beordrar dem att inte lämna staden på ett tag och låter dem gå.

ANVÄNDNING AV FÄRDIGHETER

Under resan kan rollpersonerna använda sina färdigheter för att skaffa sig information om det som händer på fartyget.

Undersökning

1. Fartygets papper visar att allt är i sin ordning. Varken rederiet, ägaren eller besättningen har något att göra med det Okända. Ombord på fartyget finns dr Ramit Singhar, en pensionerad läkare på väg hem till Indien. Familjen MacCowan finns också ombord. De är pappa Rufus, mamma Arleen, sönerna Danny, 16 år och Theo, 6 år, samt dottern Lilah, 7 år.

2. Lasten är vanlig och inte särskilt omfattande: fyra bilar, sex avelstjurar, sex kor, tio får, tre arbetshästar och en del lådor med verkstadsmaskiner, bla svarvar och slipmaskiner.

3. Enligt fraktsedlarna skall en av bilarna och alla djuren till herr David Cullough, Fort Augustus, Loch Ness, Skottland.

4. Hos familjen MacCowan finns inga papper eller andra ägodelar som säger något om deras bakgrund. De har inte ens några identitetshandlingar, bara biljetter till Glasgow.

Historia, Arkeologi eller Legender/Folklore

Om spelarna kommer fram till att det finns någon koppling till kelter och druider kan de använda någon av dessa färdigheter.

1. Kelterna dyrkade naturen.
2. De tillbad djur som uppenbarelseformer för sina gudar.
3. Druiderna offrade människor till djurgudarna.
4. De tre omkomna besättningsmännen har dött på sådana sätt som påminner om druidernas människooffer: de brändes, hängdes och dränktes.

ISP

Dessa utgörs av besättningen, familjen MacCowan och en ensam oskyldig passagerare. Alla ISP har 40 i alla Egenskaper om ingenting annat sägs.

Besättningsmän

Kapten Dace

STY 35, PCN 50, VIGH 30, Slagsmål 33

Kapten Dace är en rättfram, kortväxt, lätt fetlagd man på 50 år. Han är mycket vänlig mot alla, men håller sträng disciplin ombord. Sjömännen respekterar honom och sköter sina jobb väl. Susan Gael är ovanligt ren och välvårdad för att vara en gammal lastångare. Kaptenen tillbringar den mesta tiden på bryggan, i mässen (matsalen) eller i sin hytt. Han går inte och hälsar på hos passagerarna, men han äter middag tillsammans med rollpersonerna och den andre passageraren, dr Singhar, varje kväll. Han avfärdar allt tal om Det Okända. Däremot är han bekymrad över förlusten av radion.

Besättningen består av femton personer utom kaptenen:

Lucius Maxwell, förste styrman. En kvinnotjusare. (Hytt 3b)

Riley Machs, radiooperatör. Ung, oerfaren, skrytsam men feg. (Hytt 3b)

Mark Maple, chefsmaskinist. Gammal ungkarl från New England, älskar gamla maskiner, gammal musik och unga kvinnor. (Maskinrummet är nr 3a)

Dr Philippe Fanshaw, skeppsläkare. Gammal, utsliten men fortfarande aktiv och mycket hängiven mot Susan Gael och hennes besättning. Tycks vara gammal nog att minnas när fartyget byggdes. (Hytt 3b eller Sjukrummet 3i)

Övriga besättningsmän är kocken, kockens biträde, en steward, tre assisterande maskinister och fem matroser. (Hytt 3f)

Passagerare

Dr Ramit Singhar. En man på 65 år, smal och sjuklig. Dr Singhar, som är född i Indien, har arbetat som läkare i USA i 25 år och är nu pensionerad. Han är på väg hem till Indien för att återse sin hemstad och tillbringa resten av sitt liv tillsammans med sina släktingar. Dr Singhar är ensam och helt enkelt en vanlig oskyldig passagerare. Han har en läkarväska och kan till och med utföra smärre operationer om det blir nödvändigt (Hytt 3g)

Om det någon gång blir nödvändigt att slå en Skräckkontroll för dr Singhar och resultatet blir E eller misslyckande finns det 75% chans att han drabbas av en hjärtattack och dör. Slå genast för att avgöra detta.



Familjen MacCowan. Denna till synes oskyldiga familj är egentligen fem stycken krokmaror, som förklätt sig till passagerare med hjälp av besvärjelsen Metamorfos. De stannar sällan mer än 30–60 minuter inom synhåll för andra på skeppet, eftersom det tär på deras Viljestyrka att uppträda som människor.

Familjen MacCowan utför till punkt och pricka varje order från Cernunnos. Rufus och Arleen är stora krokmaror, Danny är en medelstor, Lilah och Theo är små. Ingen av dem har några papper. Deras bagage och kläder är riktiga, men väskorna är packade på ett helt snurrigt sätt. MacCowans talar både engelska och gaeliska flytande, men håller sig för sig själva. "Barnen" leker inte och ler aldrig. De verkar nog så vänliga och ofarliga, men skyller på sjösjuka för att slippa umgås med de övriga passagerarna.

Familjen MacCowan påstår att de är på väg för att hälsa på släktingar i Skottland, i Fort Augustus vid Loch Ness. De svarar på tilltal, men inlåter sig aldrig i längre samtal.

PLANSKISSEN ÖVER SUSAN GAEL

1. Överbyggnaden

1a Styrhytt/kommandobrygga. Framåt och åt sidorna består väggarna till största delen av fönster, som ger en utmärkt överblick. Utrymmet innehåller fartygets navigations- och styrutrustning. Konsoler med utrustning finns runt om i hytten vid fönstren. Framtill i mitten står den stora ratten av mässingsbeslaget trä, som hanteras av rorsmannen.

1b Kapten Daces hytt. Hytten innehåller en bekväm säng, en garderob, en liten duschkabin och flera mindre skåp. I två gamla sjökistor ligger avlagda uniformer från amerikanska flottan. Runt om i hytten finns souvenirer från flera europeiska länder. I ett litet, låst vapenskåp förvaras två gevär (repetertyp, 8 patroner) två revolvrar (colt 45, 6 patroner) och en automatpistol av Amerikanska Flottans modell (8 patroner). Bara kapten Dace har nyckel till skåpet. I ett låst vadderat ställ på väggen ovanför sängen sitter sex flaskor god skotsk whisky.

1c Kartrum/radiorum. Vid ena väggen står ett bord med en liten men effektiv radiostation. Framför bordet står en stol. Runt väggarna finns flera skåp och på väggarna mitt emot radion sitter ett nedfällbart kartbord. Dörren går inte att låsa. I ett skåp ligger en signalpistol och några räddningsvästar. Det finns sex skott till signalpistolen; det får bara att ladda och avfyra ett i taget.

1d Gångbord. Täckta gångbord finns på sidorna av överbyggnaden. Från dem har man god överblick över huvuddäcket. Flera stegar leder ned till de lägre våningarna.

2 Huvuddäck

2a Mässen. Det här är personalmässen, där både besättningen och passagerarna intager sina måltider. Kapten Dace har ett särskilt bord för sig själv och sina gäster. Det finns 8 platser runt bordet.

2b Förrådsrum. Här finns kyl, frys och skafferiutrymme där fartygets proviant förvaras. Dörrarna går inte att låsa.

2c Kök. Här lagar kocken och hans assistent mat. Rummet innehåller ugnar, spisplattor, diskmaskin och kylskåp.

2d Huvuddäckets kran. Det här är den största och kraftigaste av fartygets lastkranar. Den kan lasta och lossa gods både ur främre och aktre lastrummen (2h och 2i)

2e Livbåt. Rymmer upp till 30 personer. Innehåller flera små tunnor med färskvatten, torkad proviant och nödutrustning som t.ex. extra räddningsvästar, en signalpistol (med sex patroner som laddas och skjuts en i taget) och medicinsk utrustning (smärtstillande medel, bakteriedödande vätska, gasbindor och plåster)

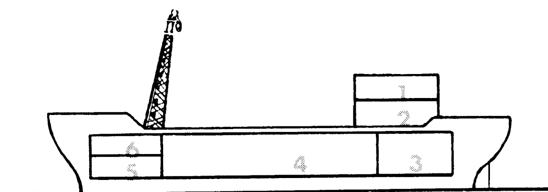
2f/2g Extra kranar. De här kranarna är mindre än huvudkranen och används vid behov för lastning och lossning. Var och en av dem når bara det lastrum som är närmast.

2h/2i Lastrum. Lastrummen innehåller några bilar, verktygsmaskiner i stora trälådor, samt boskap (sex tjurar, sex kor, tio får och tre arabiska fullblodshästar. Djuren skall levereras till Davirr Cullough, Loch Ness, Skottland. Det är han som är ledare för de hemliga druiderna. En av tjurarna är i själva verket Cernunnos.

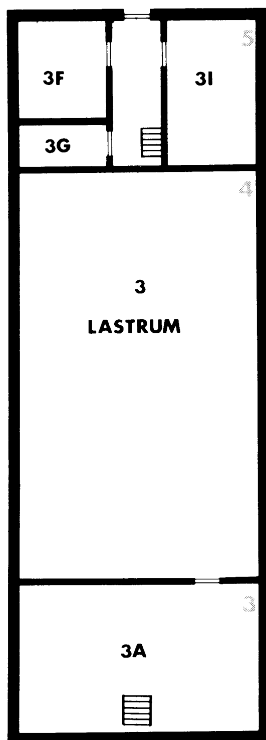
3. Undre däck

3a Maskinrum. Fartyget drivs av en oljeeldad ångmaskin. Det finns också en mindre, koleldad ångmaskin som är kopplad till en gammal generator. I en liten kolbox förvaras cirka

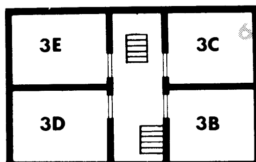
SUSAN GAEL



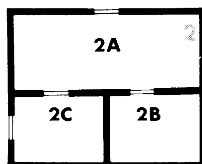
1
2
6
5
4
3



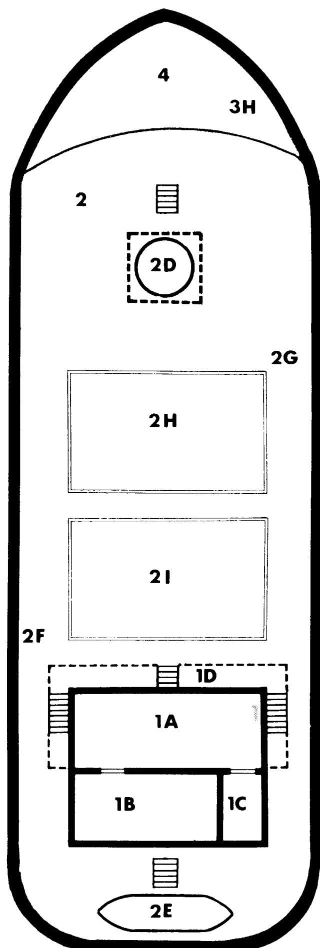
3F
3I
5
3G
4
3
LASTRUM
3
3A



3E
3C
6
3D
3B



2A
2
2C
2B



4
3H
2
2D
2G
2H
2I
2F
1D
1A
1
1B
1C
2E

två ton kol och några skyfflar. Generatorn kan ge fartyget ström om det vanliga elsystemet går sönder, men då måste någon elda i den gamla ångpannan. Den gamla ångpannan är maskinistens (Maple) käraste "ägodel". Ibland sätter han fart på den med hjälp av en av sina assistenter. De vårdar den gamla som ett barn. Maple och en av assistenterna sover i maskinrummet där de har kojer i ett hörn. De har var sin garderob och en liten duschkabin.

3b Hytt. Här sover styrman Maxwell, andrestyrman Machs och skeppsläkaren dr Fanshaw. Där finns ett bord, en liten bänk med en lampa, tre garderober och några tavlor.

3c Hytt. Sängar för passagerare, garderober, handfat, duschkabin, ett bord, två stolar. Här bor Rufus och Arleen MacCowan.

3d Hytt. Kojplatser för fyra personer, garderober, handfat, ett nedfällbart bord och två stolar. Ingen bor här för tillfället.

3f Hytt. Besättningens sovrum. Tolv kojplatser, garderober, nedfällbara bord, stolar, duschkabiner. Resten av besättningen bor här.

3g Hytt. Kojplatser för fyra personer, garderober, handfat, dusch, ett nedfällbart bord, stolar. Här bor Dr Ramit Singhar.

3h Kättingrum. Här förvaras den grova ankarkättingen, som dras upp eller sänks ned med hjälp av en kraftig vinsch.

3i Sjukrum. Ett litet bord och skåp med medicin och läkarutrustning. Dessutom förvaras här diverse annan reservutrustning och proviant.

4 Kölrum

SUSAN GAELS RESA

Dag 1

Läs upp det inramade stycket här nedan för spelarna. De kan gå ombord på fartyget när som helst under dagen eller eftermiddagen. Avgångstiden är klockan 20.00.

När ni har fått kopian av telegrammet, biljetterna och er genomgång på S.A.V.E.s kontor beger ni er till hamnen där Susan Gael ligger för ankar.

Telegrammet från professor Gough var verkligen underligt. På kontoret sade man att Gough är en ovanligt förnuftig person. Man menar att han knappast kan förväntas gripas av panik eller vara onödigt misstänksam.

Såvitt ni kan förstå bor professor Gough i en liten lägenhet i Glasgow, där han bedriver historisk forskning tillsammans med sina medhjälpare, docent Larry MacDonald och docent Charles Chargg.

Flera passagerare och en del besättningsmän är på väg ombord på båten.

Låt rollpersonerna ta med sig rimliga mängder bagage. Stora föremål ryms lätt i lastrummen, men i hytterna får man bara plats med ett par resväskor per person.

Hamnmyndigheterna i New York söker igenom bagaget för att leta efter narkotika, vapen, sprängämnen och smuggelgods. Grundchansen att gömma något är 5%, försåvitt att man inte anstränger sig extra mycket (till exempel genom att skaffa sig väskor med dubbla bottnar, tejpa fast en pistol inuti en basfiol eller något liknande) Risken att smuggelgods hittas är minst 40%, även om man gömt det aldrig så väl. Om hamnmyndigheterna hittar rollpersonernas vapen kan de tvingas lämna dem ifrån sig – eller också kan de t.ex. försöka muta tjänstemännen.

Avgångstiden är klockan 20.00. Datumet kan variera, men måste vara före mitten av juli. Resan tar 12 dagar och en särskild druidisk fest inträffar den 1 augusti. Varje spelkampanj är olika, så du får själv bestämma avgångsdagen. Senast den 30 juli bör dock rollpersonerna ha kommit fem till Glasgow. Händelserna i Kapitel 5 bör helst äga rum de 1 augusti, vid den keltiska högtiden, men det är inte helt nödvändigt.

Dag 2

Någon gång under dagen märker rollpersonerna oväsen nedifrån maskinrummet. En hemsk olycka har inträffat. Ett av maskinistens biträden har hittats bränd till döds i den lilla ångmaskinens eldstad. Mordet utfördes av "familjen" MacCowan under natten.

Alla försök att meddela det inträffade per radio misslyckas, eftersom sändaren inte fungerar. Cernunnos använder besvärjelsen Kaos så fort någon försöker sända med radion. Om rollpersonerna använder en Skyddande Sfär runt radion kan den fungera, men bara till 5 meter avstånd. Bortom Sfärens utsträckning är radiovågorna hopplöst förvrängda.

När man undersöker dödsfallet visar det sig att öppningen till ångmaskinens eldstad är för liten för att man skall kunna falla in i den av en olyckshändelse.

Dag 3

Rollpersonerna får veta att ännu ett dödsfall har inträffat. En besättningsman har hittats drunknad i duschen inne i besättningens sovrum. Någon har stoppat trasor i duschens avlopp och på golvet inne i kabinen är vattnet ca 15 centimeter djupt. Den döde hittades liggande på golvet med huvudet under vattenytan.

Det finns inga ledtrådar eller rimliga orsaker till olyckan. Detta är det andra av de mord som Cernunnos har planerat och som har utförts av krokmarorna i deras mänskliga skepnad.

Kapten Dace tänker fortsätta färden. Han är nästan färdig att sätta rollpersonerna och dr Singhar i husarrest, men hyser inga som helst misstankar mot familjen MacCowan. Dace bär från och med nu, liksom förstestyrman, pistol.

Dag 4

Skräcken har nu slagit sina klor i alla ombord på skeppet. På fjärde dagens morgon hittas ännu en besättningsman död, hängd från en rörledning i taket. Under hans fötter står en stor låda, som han lätt skulle ha kunnat stödja sig på om ingen honom. Kaptenen finner nu att det nödvändigt att sätta alla passagerarna i husarrest. Familjen MacCowan verkar skrämda av det inträffade och får mycket omtanke av kaptenen. Om rollpersonerna på något sätt lyckas vinna kaptenens förtroende kan det hända att han tillåter dem en viss rörelsefrihet. Han kommer dock aldrig att tro på "vidskepliga dumheter", försåvitt att RPna inte lyckas övertyga honom med hjälp av den metod som beskrivs i Regelboken.

Det är möjligt att någon RP upptäcker likheten mellan de tre morden och de forntida kelternas offermetoder. Ytterligare ledtrådar finns ju också i lasten av djur, särskilt hästarna, som är på väg till någon som bor vid Loch Ness. Även tjurar har ett starkt samband med den gamla keltiska religionen.

Även om rollpersonerna upptäcker Cernunnos i lastrummet hindrar detta inte att han kan anta en annan av sina skepnader och fortsätta agera enligt händelseföljden. Om krokmarorna skulle avslöjas och dödas behöver inte heller det störa äventyrets gång, sedan de tre morden väl utförts. Dace och hans besättning skulle naturligtvis bli mycket upprörda om rollpersonerna dödade MacCowans. Alla hytterna samt kättingrummet kan låsas och användas som fängelseceller.

På natten mellan dag 4 och dag 5 använder Cernunnos besvärjelsen Drömsändning för att sända en dröm till den rollperson som har lägst Viljestyrka. Personen drömmer en mardröm om att massor av kackerlackor kryper över honom eller henne. Om rollpersonerna av någon anledning inte sover den natten kommer en av besättningsmännen att få drömmen istället.

FÄRDIGHETER & VÄGEN

Etikett	L 84
Undersökning	E 69
Gevär/hagelgevär	E 83
Synsk dröm	60

EGENSKAPER

Styrka	40	Iakttagelseförmåga	60
Precision	68	Viljestyrka	50
Vighet	54	Tur	50
Personlighet	60	Tålighet	50
Slagsmål	48	Känslighet	12

SÅR

Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐

FÄRDIGHETER

Historia	L 85
Journalistik	E 82
Stridskonst	L 84

EGENSKAPER

Styrka	48	Iakttagelseförmåga	56
Precision	52	Viljestyrka	54
Vighet	62	Tur	76
Personlighet	70	Tålighet	44
Slagsmål	55	Känslighet	11

SÅR

Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐

FÄRDIGHETER & VÄGEN

Antropologi/Arkeologi	L 90
Revolver	E 55
Styrkeprov	58

EGENSKAPER

Styrka	50	Iakttagelseförmåga	65
Precision	40	Viljestyrka	55
Vighet	60	Tur	60
Personlighet	45	Tålighet	60
Slagsmål	55	Känslighet	13

SÅR

Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐

FÄRDIGHETER

Gevär/hagelgevär	L 80
Undersökning	E 69
Sprängämnen	E 65
Långbåge	L 80

EGENSKAPER

Styrka	46	Iakttagelseförmåga	50
Precision	50	Viljestyrka	46
Vighet	50	Tur	66
Personlighet	50	Tålighet	60
Slagsmål	48	Känslighet	10

SÅR

Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐

Elizabeth Tanaka



PERSONDATA
Ålder: 24 år
Längd: 153 cm
Vikt: 47 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

NATIONALITET:
Japansk-Amerikansk

Elizabeth är en amerikansk flicka med japanska föräldrar. Hon är född i Salt Lake City, Utah. Föräldrarna var ganska välbärgade och skickade Elizabeth till en bra skola i östra USA. Hon är vacker, intelligent och mycket nyfiken. Hon bor i en lägenhet i San Francisco, och arbetar med att skriva en bok om de japanska invandrarna i San Francisco-området.

Maureen Flynn



PERSONDATA
Ålder: 24 år
Längd: 164 cm
Vikt: 54 kg
Hår: Brunt
Ögon: Gröna

NATIONALITET:
Irländsk

Maureen är född i grevskapet Cork på Irland. För fem år sedan flyttade hon till USA för att gifta sig med sin fästman, som var advokat i Chicago. En vecka efter hennes ankomst försvann han under mystiska omständigheter. Maureen är en hängiven S.A.V.E.-medlem, och hoppas att en dag återfinna sin saknade fästman.

Moses Effingham



PERSONDATA
Ålder: 44 år
Längd: 190cm
Vikt: 104kg
Hår: Inget
Ögon: Bruna

NATIONALITET:
Jamaikan

Moses Effingham senior är en lärd man från Jamaica. Medan han forskade i sitt eget lands historia råkade hans son göra sig till ovän med en voodooutövare i grannskapet. Sonen återfanns en tid senare död, och Effingham upptäckte att det var krafter från Det Okända som verkat genom voodoomannen. Sedan dess har Moses ägnat sitt liv åt S.A.V.E. Han bor på Jamaica eller i sin lägenhet i Baltimore, USA.

Kenneth Emery Masterson



PERSONDATA
Ålder: 28 år
Längd: 177 cm
Vikt: 81 kg
Hår: Brunt
Ögon: Bruna

NATIONALITET:
Amerikan

Kenneth är en inbiten Bostonbo, uppväxt i ett hus på Beacon Hill. Man skulle kunna kalla honom för en överliggare, eftersom han har studerat vid sex olika universitet men aldrig tagit någon examen. Han har varit inkallad i amerikanska armén en tid, och fick där lära sig hantera gevär och sprängämnen. Han ägnar sig åt bågskytte och har vunnit en del tävlingar.

Bolivar Morris



PERSONDATA
Ålder: 35 år
Längd: 192 cm
Vikt: 104kg
Hår: Rött
Ögon: Gröna

NATIONALITET:
Australisk

Bolivar "Bollen" Morris kommer från den australiensiska landsbygden, där han förut hade hem och familj. En dag när han kom hem var hans fru och barn försvunna, och huset nedbrunnet. Morris följde efter en man som hastigt avlägsnade sig från platsen. När han kom ikapp honom förvandlades främlingen till en underlig varelse. Morris lyckades döda varelsen, som då upplöstes till en stinkande vätska.

Jason Widmark



PERSONDATA
Ålder: 29 år
Längd: 188 cm
Vikt: 86 kg
Hår: Brunt
Ögon: Blå

NATIONALITET:
Engelsk

Jason är född och uppväxt i London. Han vill gärna se sig själv som en modern "Sherlock Holmes". När han misslyckades med att samarbeta med den engelska polisen (som ansåg honom vara en amatör) flyttade han till USA, och arbetar nu som poliskommissarie i Atlanta, Georgia.

Ludmilla Ribikova



PERSONDATA
Ålder: 29 år
Längd: 170cm
Vikt: 57kg
Hår: Svart
Ögon: Grå

NATIONALITET:
Rysk

Ludmilla är en emigrant från Sovjet (eller Tsarryssland om det passar bättre). Hon fäktade i landslaget, studerade i Moskva och försökte ta examen i biologi. Hon föll emellertid offer för antisemitism, och kuggades i examen därför att hon var judinna. Till slut kom hon till USA som flykting. Nu bor hon i New York.

Maria Ruiz Vicente



PERSONDATA
Ålder: 32år
Längd: 159cm
Vikt: 50kg
Hår: Brunt
Ögon: Bruna

NATIONALITET:
Spansk

Doktor Vicente är en spansk adelsdam som är stolt över att härstamma från dr Alfredo Fernandez Ruiz, mannen som upptäckte Vägen. Dr Vicente bor i New York där hon driver en privat läkarmottagning.

FÄRDIGHETER

Geografi/kartografi	E 65
Undersökning	L 84
Förklädnad	E 68
Revolver	E 75

EGENSKAPER

Styrka	50	Iakttagelseförmåga	52
Precision	60	Viljestyrka	48
Vighet	56	Tur	60
Personlighet	46	Tålighet	56
Slagsmål	53	Känslighet	10

SÅR

Skrubbsår □ □
Lätta □ □
Medelsvåra □ □
Svåra □ □
Kritiskt □

FÄRDIGHETER

Boxning	L 90
Blydagg	E 75
Revolver	L 80
Hazardspel	L 78

EGENSKAPER

Styrka	64	Iakttagelseförmåga	40
Precision	50	Viljestyrka	50
Vighet	56	Tur	56
Personlighet	40	Tålighet	60
Slagsmål	60	Känslighet	8

SÅR

Skrubbsår □ □
Lätta □ □
Medelsvåra □ □
Svåra □ □
Kritiskt □

FÄRDIGHETER & VÄGEN

Medicin	L 86
Antropologi/Arkeologi	E 75
Revolver	E 61
Återställa Viljestyrka	58

EGENSKAPER

Styrka	56	Iakttagelseförmåga	60
Precision	46	Viljestyrka	60
Vighet	54	Tur	50
Personlighet	54	Tålighet	52
Slagsmål	55	Känslighet	12

SÅR

Skrubbsår □ □
Lätta □ □
Medelsvåra □ □
Svåra □ □
Kritiskt □

FÄRDIGHETER & VÄGEN

Värja	M 107
Biologi	E 77
Skyddande Sfär	53

EGENSKAPER

Styrka	44	Iakttagelseförmåga	60
Precision	58	Viljestyrka	64
Vighet	62	Tur	46
Personlighet	50	Tålighet	50
Slagsmål	53	Känslighet	12

SÅR

Skrubbsår □ □
Lätta □ □
Medelsvåra □ □
Svåra □ □
Kritiskt □

Dag 5

Någon gång under dagen använder Cernunnos besvärjelsen Svärm för att framkalla en invasion av kackerlackor som krälar runt något föremål, förslagsvis en maträtt på middagsbordet.

Nästa natt sänder Cernunnos åter en dröm till den RP som har lägst Viljestyrka (eller till en ISP, om alla RP är vakna). Den här gången handlar drömmen om jättestora råttor.

Dag 6

Någon gång under nästa dag (CM avgör när och var) använder Cernunnos besvärjelsen Gräslighet för att förstora ett flertal råttor. Djuren anfaller rollpersonerna (eftersom Gräslighet inte påverkar djurens Egenskaper kan du använda beskrivningen av vanliga råttor i boken Det Okända). Antalet jätteråttor beror på hur många personer som är närvarande. Det bär vara åtminstone en råtta per person.

Under natten mellan dag 6 och dag 7 drömmer en RP (eller en ISP om alla RP är vakna) att någon blir förgiftad och vrider sig i svåra plågor. Det framgår inte av drömmen om den förgiftade personen dör, bara att han blir mycket sjuk.

Dag 7

Vid någon av dagens måltider vidrör någon en läcker maträtt. Cernunnos har använt besvärjelsen försköning på ett stycke ruttet kött, så att det ser helt färskt ut. Så fort någon vidrör det kan alla se vad det är – en gröngrå stinkande massa, full av krälande vita maskar... Alla närvarande personer (utom familjen MacCowan, om de är där) måste slå en allmän kontroll för Tålighet. De som misslyckas måste kräkas. De drabbade fortsätter att må ila hela dagen och kan inte sova på natten. De kan inte återhämta någon Tålighet förrän nästa dag.

Någon gång under dagen hör rollpersonerna också skrik och stönanden, som om någon plågas eller är vettskrämd. Med hänsyn tagen till var rollpersonerna befinner sig, vilka som är där och vilka vapen de har, använder du följande procedur. Alla som hör skriken måste slå en Skräckkontroll på kolumn 3. Den som har ett skjutvapen och misslyckas med skräckkontrollen tappar besinningen och börjar skjuta vilt mot ljudet istället för att fly. Alla andra närvarande löper 10% risk att träffas av något av skotten. Alltså är det 60% chans att någon blir träffad om det finns sex eller fler personer i närheten. Om någon blir träffad använder du resultatnyckeln för Väpnad Strid, som vanligt.

Varje gång någon hör skriken/stönandena sker en ny Skräckkontroll. Låt det ske åtminstone två gånger under dagen, på olika ställen på båten. Det är krokmarorna som orsakar ljuden. Om de av någon anledning inte finns kvar på båten händer ingenting särskilt under dagen. (Om du vill kan du använda knakningar i skrovet som orsak till Skräckkontroller).

På natten använder Cernunnos åter Drömsändning och en rollperson drömmer att skeppet seglar genom en tät dimma.

Dag 8

Under dagen använder Cernunnos besvärjelsen Dimma för att framkalla en tjock, tung dimma runt fartyget. dimman är så tät att sikten på däck bara är 1,5 meter både på dagen och på natten. Dimman blir kvar under hela återstoden av resan.

På natten mellan dag 8 och dag 9 kommer den sista och värsta mardrömmen. En av rollpersonerna drömmer att en stor skugga glider upp ur dimman rakt framför skeppet. Avståndet är för kort för att man skall kunna väja och fartyget kör rakt in i isberget. Efter kollisionen sjunker fartyget och alla ombord sugs med i Nordatlantens iskalla vatten.

Dag 9

Dimman fortsätter, men det kommer inget isberg. Rollpersonerna kan bestämma sig för att lämna skeppet och gå i livbåten när som helst från och med nu och tills Susan Gael kommer i hamn i Glasgow. Om de gör det kommer familjen MacCowan – om de finns kvar – att tigga och be att få följa med dem. Kaptenen tillåter rollpersonerna att ge sig av.

Om rollpersonerna vägrar ta med sig MacCowans kommer krokmarorna genast att gå till anfall, innan rollpersonerna hinner lämna fartyget. Om varelserna får följa med RPna i livbåten, väntar de tills båten har kommit utom syn- och hörhåll från fartyget och går sedan till anfall. Använd den vanliga stridsproceduren.

Eventuella överlevande rollpersoner i livbåten plockas upp av Sjöräddningen och sätts iland i Glasgow. Själva räddningen behöver inte spelas som rollspel, det räcker att konstatera vad som händer.

Om rollpersonerna stannar kvar ombord på fartyget kommer krokmarorna – om de fortfarande är vid liv och ombord – att attackera varje RP som är ensam vid något tillfälle. Under alla omständigheter går de till angrepp innan fartyget kommer fram till Glasgow.

Besättningen överger inte skeppet under några omständigheter. Ingenting som rollpersonerna gör eller säger kan ändra på det. Så fort rollpersonerna kommit i hamn, vare sig de är kvar ombord på Susan Gael eller har räddats från livbåten, blir de förhörda av polisen. Genom inflytande från en S.A.V.E.-medlem inom polisen blir de släppta, men får order att stanna i Glasgow tills undersökningen är avslutad. Efter detta kan RPna bege sig till professor Goughs lägenhet.

Om någon av rollpersonerna försöker övertyga myndigheterna att krafter från det Okända är ansvariga för händelserna ombord på Susan Gael, blir denne satt i häkte och utsätts för psykiatrisk vård. Detta skall inte rollspelas, utan får bara till följd att personen ifråga tillfälligt avlägsnas från spelet. Att avslöja fakta om Det Okända är meningslöst; dessutom fordrar S.A.V.E. att dess medlemmar iakttar diskretion. Hur länge RPn hålls borta från händelserna får CM bestämma. Han eller hon bör dock tillåtas att återförena sig med de övriga senast vid början av kapitel IV.



III. Glasgow

BAKGRUND

Spelarnas rollpersoner och eventuella ISP som är med dem bör nu befinna sig i Glasgow. De har blivit förhörda av polisen om de mystiska dödsfallen ombord på "Susan Gael", och har beordrats att inte lämna staden.

Vid genomgången före avresan fick rollpersonerna adressen till professor Angus Gough. De vet också att professorn hade två medarbetare, dr. Charles Chargg och professor Larry Macdonald. Rollpersonerna bör genast bege sig hem till professor Gough.

Den här delen av äventyret utspelas i Goughs lägenhet. När RPna kommit in finner de fyra kroppar: de tre S.A.V.E.-medlemmarna (som är döda) och en ung springpojke (som är medvetslös). Pojken bär på ett meddelande från kaptenen på en fiskebåt, som skriver att han har tagit emot pengar från professorn och väntar på att han och hans sällskap ska komma ombord på båten för att åka till ön Iona. Detta meddelande bör vara tillräckligt för att leda rollpersonerna till kapitel IV.

Någon gång medan rollpersonerna befinner sig i lägenheten (CM bestämmer exakt när) anländer två poliskonstaplar, eftersom någon har givit ett anonymt tips till polisen. Rollpersonerna måste hitta en bra förklaring till sin närvaro, eller använda våld, för att undgå att bli arresterade.

HÄNDELSEFÖLJD

1. RPna hittar Goughs lägenhet och tar sig in.
2. RPna undersöker lägenheten och dödsfallen.
3. RPna frågar ut springpojken och får meddelandet.
4. Polisen anländer och misstänker RPna för mord.
5. RPna måste ta sig ombord på fiskebåten och åka till Iona.

ANVÄNDNING AV FÄRDIGHETER

När rollpersonerna använder Undersökning eller andra lämpliga färdigheter i lägenheten kan de få reda på ett antal viktiga fakta, beroende på hur väl de lyckas. Det finns ingen annan plats i staden där de kan finna någon information av värde för äventyret.

Först och främst är mycket av vad som har hänt i lägenheten uppenbart för alla. Vem som helst som ser sig omkring (även utan att använda någon särskild färdighet) kan upptäcka följande:

1. De tre döda männen i lägenheten har avlidit på samma sätt som de tre sjömännen på fartyget: en har bränts, en har dränkts och en har hängts.

2. I biblioteket ligger massor av böcker, kartor och tidskrifter utspridda. Alla handlar om de forntida kelterna.

3. I ett hörn hittar man en dolk av silver. Handtaget är utformat som en orm med bockhuvud.

Ett framgångsrikt försök att använda Känslighet avslöjar att dolken utstrålar kraft från Vägen. Däremot kan RPna inte "känna" exakt vilka krafter den besitter – det måste de ta reda på med andra metoder. Om dolken används mot Cernunnos tvingar den honom att byta till en annan av sina gestalter. Dolken gör ingen skada, men Cernunnos kan inte anfalla i den omgång han byter gestalt. Han kan byta gestalt igen i nästa omgång om han vill.

4. På skrivbordet i arbetsrummet ligger några papper som handlar om ett kloster på Iona. Under dem finns ett brev från en munk i klostret. Under brevet finns en ask av trä.

Asken är ett mycket värdefullt föremål. Inuti den ligger två tunna skivor av bärnsten, som på något sätt skurits ur en större bit. De sitter ihop, och mellan dem finns ett fragment av en gammal handskrift på det indiska språket sanskrit. Texten är nästan utplånad, men den som lyckas använda färdigheten Antika Språk kan översätta skriften. Det är en beskrivning av en bestialisk offerritual där man offrar hästar till "guden med den långa handen" (se "Kelterna" i Kapitel 1: Introduktion). Om någon av rollpersonerna har färdigheten Arkeologi förstår denne omedelbart värdet av detta fynd: det bevisar att det finns ett samband mellan kelterna och en forntida indisk civilisation.

Om ingen av rollpersonerna lyckas översätta texten ger munkens brev en förklaring.

Brevet tycks antyda att handskriften och bärnstensplattorna kommer från en urgammal monolit ("bautasten") på ön Iona. En karta över brittiska öarna hänger på en vägg i arbetsrummet. Där kan man se var Iona ligger, väster om Skottland. Någon har ritat en kraftig cirkel runt ön med röd filtpenna. Ytterligare letande i böckerna visar att ett kloster grundades på ön år 563.

5. I ett hörn av rummet står ett kassaskåp som ser ut att ha blivit utsatt för inbrottsförsök. Det finns brännmärken, repor och våta fläckar på det, och dörren sitter lite snett, som om någon nästan lyckats bända loss den. Kassaskåpet är dock fortfarande låst. Inuti det står en låda av glas, järn och trä, som innehåller ett manuskript med en dikt på forniriska. Den som har färdigheten Antika Språk kan försöka översätta texten. Om ingen kan översätta dikten låter du rollpersonerna hitta ett papper med en översättning. (Läs upp eller visa spelarna dikten om Cuchulain.)

Dikten beskriver en strid mellan Cuchulain, en berömd episk hjälte, och ett antal demoner som förklätt sig till gudar. De metoder som hjälten använder för att besegra demonerna (rep, eld, vatten och svärd) är desamma som man måste använda för att besegra Lug's fyra underhuggare. Förklara inte dikten för spelarna, utan låt dem själva lista ut dess betydelse.

6. På ett litet bord bredvid en fåtölj ligger en bok uppslagen. Den heter "Kulturella likheter i religiösa ritualer och ceremonier mellan kelterna och det nordvästhinduiska gudasystemet, och dessas betydelse för frågan om kelternas ursprung" av Sir Giles Lanthrope.

På uppslaget har någon strukit under namnet på den hinduiska guden Asvamedha. Texten beskriver det gamla bruket att offra hästar för att framkalla en manifestation av guden i templet. Ordet "hästoffer" är understruket.

7. På en av väggarna finns en kalender. Den första augusti är markerad med en röd cirkel, och nedanför detta datum har någon skrivit ordet "Lug-nasad".

Historia eller Arkeologi/ Antropologi

Man kan dessutom få fram följande upplysningar om Lug-nasad och druiderna:

1. Lug-nasad var en forntida keltisk högtid.

2. Man tror att det var en skördefest.

3. Denna fest var särskilt viktig för druiderna.

4. Druidprästerna använde skäror som "heliga vapen".

ISP

Det finns bara fem ISP i den här delen av äventyret: springpojken, två poliskonstaplar, en poliskommissarie, och kaptenen på fiskebåten. Alla dessa har 40 i alla Egenskaper om inget annat sägs.

Springpojken: Han är ungefär femton år gammal, klädd i grova kläder, och luktar svagt av fisk och hav. När rollpersonerna finner honom ligger han medvetslös på golvet i professor Goughs vardagsrum.

Pojken bär på ett meddelande från kapten Donald i hamnen. Han är kaptenens son, och skulle överlämna meddelandet till professorn. Han knackade på dörren, och hörde en låg, underlig röst som sade: "kom in". När han steg in fick han en smäll i huvudet, och sedan minns han ingenting mer förrän rollpersonerna kom och skakade liv i honom. Han klagar över att han mår illa och har ont i huvudet – förmodligen har han fått en lätt hjärnskakning och bör få komma till en läkare.

Kommissarie MacGregor. STY 45, PCN 35, VIGH 50, Slagsmål 48. Färdigheter: Revolver (L 65), Stridskonst (L 73). Han har en pennkniv och 20 pund i kontanter.

Kommissarie Ian MacGregor är en råbarkad men hederlig man. Han har skickats hit för att undersöka ett anonymt telefontips om bråk i Goughs lägenhet. När han anländer, tillsammans med två konstaplar, finner han rollpersonerna och de tre mördade männen. Han tar inte för givet att RPna är skyldiga till morden, särskilt om de har en vettig förklaring till sin närvaro, t.ex. att de är gäster eller vänner till offren. Om han upptäcker att RPna söker igenom lägenheten eller om de beter sig underligt kommer han dock att arrestera dem.

Om MacGregor blir misstänksam han det hända att han ringer till polisstationen och rapporterar. Då får han veta att RPna är inblandade i undersökningen av de mystiska dödsfallen på Susan Gael. I de flesta fall arresterar han dem och tar dem med till stationen, med våld om så behövs.

Konstapel Donald. Färdighet: Revolver (L 70). Har visselpipa och batong.

Konstapel Roberts. Färdighet: Revolver (E 55). Har visselpipa och batong.

Kapten Campbell. Äger en liten fiskebåt, och har fått bra betalt för att föra rollpersonerna till Iona. Han befinner sig ombord på sin båt och väntar på passagerarna. Han vet ingenting om professorn eller hans uppdrag på Iona.

PROFESSOR GOUGHS LÄGENHET

(Alla riktningar (vänster, höger osv) utgår från rollpersonerna, när de först kommer in i de olika rummen.)

1. Vardagsrum

Ett vackert rum, uppenbarligen vardagsrummet. Engelska stilmöbler med läderklädsel, tjocka mattor, fullt av tavlor på väggarna. En öppning utan dörr finns i det bortre vänstra hörnet av rummet (9 korridor), och till höger på den bortre väggen finns en dörr till toaletten (2). Både ytterdörren och toalettdörren är stängda men inte låsta. Det luktar som om något har brunnit, men det finns ingen rök.

En ung man i grova kläder och stora sjöstövlar ligger på mattan ett par meter innanför ytterdörren. Han andas men är medvetslös (se Springpojke).

1a. Klädgarderob

1b. Bardisk. Hyllor med spritflaskor på väggen bakom.

1c. Kombinerat kyl- och frysskåp. Innehåller is, kylda glas och annat som behöver hållas kallt.

2. Toalett

Toalett, speglar, handdukar, tvålar, tvättlappar. En låst dörr i bortre väggen leder till rum 3.

2a. Duschkabin.

3. Toalett

Samma som 2 ovan. Olåst dörr som leder till 5. Mitt emot dörren från 2 finns ett stängt fönster med fördragna fönsterluckor. Liket av en man ligger på golvet. Han är fullt påklädd. Någon har kört ned hans huvud i toaletten och dränkt honom. I hans fickor finns papper som talar om att han är Charles Chargg.

3a. Duschkabin.

4. Toalett
Samma som 2 ovan, men utan dusch. Inget fönster. En enda dörr, som leder till korridoren.

5. Sovrum
Stor säng, byrå med lådor, nattduksbord, spegel, bordslampa. Dörrar leder till 3, 5a och 9. Ingen av dörrarna är låst. Det finns ett fönster.

Överallt i rummet ligger personliga tillhörigheter utspridda. På sängen ligger en stor resväska som innehåller kläder, toalettsaker och en lapp med anteckningen:

"Iona, Sydvästra klipporna, försiktigt! Broder Pace. AG".

5a Garderob.

6. Kök.
Gasspis, kylskåp, skåp, tallrikar, bestick, stekpannor och grytor. Dörrar leder till 6a, 9 och 7. Ett fönster. På golvet framför spisen ligger liket av en man. Kroppen står på knä, och huvudet är instucket i ugnen. Ugnen är på, och det ryker kraftigt. En undersökning av kroppen visar att det är Larry Macdonald.

6a. Skafferi. Innehåller hyllor med konserver, potatis och annan mat.

7. Gästrum
Innehåller en stor dubbelsäng som någon har sovit i. Kläder, personliga ägodelar och bagage för två män. Två nattduksbord med lampor. Dörrar leder till 6, 7a och 9. Alla dörrarna är



stängda, men ingen är låst. Det finns ett fönster.

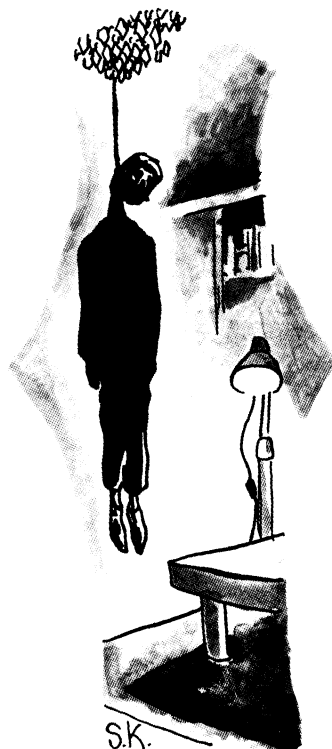
7a. Klädgarderob.

8. Bibliotek/arbetsrum

Bokhyllor runt väggarna. Ett stort skrivbord, kontorsstol och arbetslampa står i hörnet mitt emot dörren. En stor dyscha, ett litet bord och en golvlampa står i det motsatta hörnet. Det finns bara en ingång, till 9.

Böcker, papper och kartor ligger utspridda över rummet. På väggen bakom skrivbordet sitter en stor kalender och en karta över brittiska öarna. I hörnet mitt emot skrivbordet står ett kassaskåp av stål. Det finns inga fönster i rummet.

I taket hänger en stor kristallkrona. I kristallkronan hänger en man. Hans papper visar att det är Angus Gough. Han är stendöd.



IV. Iona

BAKGRUND

Rollpersonerna anländer till ön Iona och går iland vid en gammal brygga som tillhör Sankt Columbas kloster. På bryggan möts de av broder Pace, en munk som har fått ett brev från professor Gough om att han och hans vänner vill komma och titta på monoliten.

Ön är kal och klippig. Rollpersonerna bör undvika att bli sedda här. Om det är natt kan munken inte leda dem över den kuperade terrängen till den klippa där monoliten finns.

Om man frågar munken om monoliten berättar han att det är en stenpelare, 150 centimeter hög och 60 centimeter tjock nedtill. Upptill smalnar den av till ungefär 30 centimeters tjocklek. Stenen är täckt av många inhuggna bilder, fast dessa är ganska nötta av väder och vind. Den står på en avsats i en av öns branta klippväggar. Avsatsen ligger bara 4,5 meter nedanför klippans kant, men under den stupar bergväggen 20 meter rakt ned i havet, som är fullt av vassa stenar. Att falla ned skulle innebära en säker död.

För några veckor sedan var broder Pace vid monoliten och studerade den. Han råkade då röra vid en av de inhuggna bilderna, och till hans förvåning började den röra på sig, en del av stenen öppnade sig och blottade en hålighet. Där inne låg en liten ask men ett fragment av en gammal dikt – det är den asken som rollpersonerna redan har hittat i professor Goughs lägenhet.

Bilden som munken rörde vid visar en scen där man offrar hästar till en otydlig, halvt utsuddad figur.

Andra bilder på stenen visar en tjur med tre tranor på ryggen, hästar, hjortar, en långarmad människoliknande figur, och ormar med bockhuvud.

När RPna blir förda till monoliten kan de undersöka den. Medan de håller på med det blir någon som står uppe på klippan anfallen av tre stycken tjurar. Tjurarna är galna av skräck och försöker knuffa ned en av rollpersonerna från klippan.

Om någon RP klarar en allmän kontroll för Iakttagelseförmåga kommer han eller hon att lägga märke till en trana som flyger en bit från klippan. Det är Cernunnos, som har orsakat tjurarnas angrepp. Tranan flyger ca 30 meter ovan marken.

HÄNDELSEFÖLJD

1. Kapten Campbell sätter iland rollpersonerna. Han lovar att vänta på dem för att sedan föra dem till ett ställe i Skottland varifrån de kan ta sig till Fort Augustus.
2. RPna möter Broder Pace. Han erbjuder sig att leda dem till monoliten.
3. RPna beger sig till monoliten och studerar den för att söka efter ledtrådar.
4. RPna angrips av uppretade tjurar. Cernunnos, som skickat tjurarna, befinner sig i närheten i form av en trana.
5. RPna reser tillbaka till fastlandet och Fort Augustus vid Loch Ness.

ANVÄNDNING AV FÄRDIGHETER

Historia

Rollpersoner som har denna färdighet kan forska i klostrets arkiv och kan då få veta följande:

1. Krönikorna visar att klostret blev angripet av fruktansvärda varelser på 700-talet. Många munkar dödades, liksom andra människor som bodde i närheten. Det förekom samtidigt att människor dränktes, hängdes och brändes på bål av folk som ville återupprätta de gamla keltiska gudarna.

2. Vissa dokument tyder på att en ”ondskans herre” och dennes druidpräster ledde angreppen. Det verkar som om ”odjuret” och dess anhängare drevs tillbaka till en icke närmare beskriven ”sjö i norr”. ”Odjuret” kan ha varit den keltiska guden Lug.

3. Legenderna berättar om en tunnel under marken till ”odjurets sjö”.

4. En stor och mycket gammal karta över Skottland som sitter på väggen i abbottens mottagningsrum visar ”odjurets sjö”: våra dagars Loch Ness.

Arkeologi

Rollpersoner som har färdighet i Arkeologi kan utläsa följande av bilderna på monoliten:

1. En bild visar ett stort huvud som sticker upp ur en vattenyta. Huvudet hör till en underlig varelse, och framför det breder blodet från en offrad häst ut sig på vågorna. Bilden tyder på något slags ceremoni eller ritual.

2. En annan bild föreställer en orm med bockhuvud, som befinner sig i något slags rum. Framför varelsen ligger döda hästar. Kelterna kallar den här varelsen för Cernunnos, djurens herre.

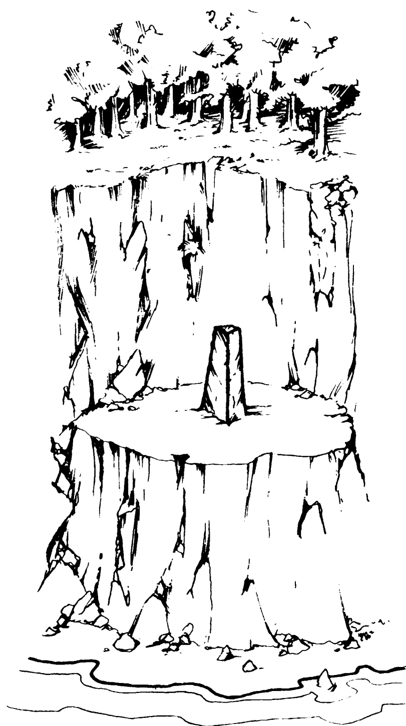
3. En otydlig bild visar ett rum fyllt av benknotor. Två varelser står mitt ibland benen, men det går inte att avgöra hur de ser ut, bilden är starkt förvittrad.

4. Den bäst bevarade bilden föreställer flera druider med en offrad häst som ligger på ett altare. Från altaret går linjer ned till en ruta. I rutan ses en cirkel med ett tjurhuvud omgivet av ”solstrålar”. Andra märken och symboler visar att det hela föreställer en plats som är helig för druiderna.

ISP

Det behövs bara en ISP för den här delen av äventyret. Han har 40 i alla Egenskaper

Broder Pace. Färdighet: Antika Språk (M 95). Har ingen utrustning utom sina kläder och sandaler.



KARTAN

1. Monoliten står i en avsats strax nedanför klippans övre kant. Avsatsens "golv" ligger ungefär 4,5 meter nedanför klippkanten, och utrymmet är 9 meter långt och 3 meter brett. Monoliten står ca 1,5 meter från avsatsens inre vägg.

Ovanför klippkanten sträcker sig en platå inåt landet. Den är täckt av gräs, buskar och små vindpinade träd.

V. Loch Ness

BAKGRUND

Den här delen av äventyret utspelas på tre olika platser vid södra änden av Loch Ness. Rollpersonerna blir tvungna att genomföra noggranna efterforskningar och använda sina färdigheter i Fort Augustus, anfalla eller bli bjudna till den lilla herrgården som ägs av Davirr Cullough, och till sist störa druidernas offerceremoni i ekskogen.

Rollpersonerna bör börja i den lilla staden Fort Augustus vid södra änden av den berömda sjön Loch Ness. I Fort Augustus finns förutom stadsbebyggelse också ett kloster. Turistnäringen är omfattande och lönsam, och det är lätt att få tag på husrum även om det kan vara dyrt.

Kom ihåg att RPna är på flykt undan polisen. Deras signalement har skickats ut till de flesta polisdistrikt runt om i Skottland. Detta förhållande bör inte påverka rollpersonerna annat än när så sägs i boken, men det begränsar deras rörelsefrihet eftersom de måste hålla sig undan.

Från Fort Augustus går vägar norrut både på östra och västra sidan av sjön. Tre mil norrut på den östra sidan av sjön bor en man som heter Davirr Cullough. Han har en liten herrgård och stora landområden. Han och alla hans medhjälpare och anställda är druider. De har varit tillsammans i många år och är en tätt sammanhål-

len och mycket hemlig grupp. Cullough föder upp arabiska fullblodshästar för druidernas offerceremonier. Djuren ombord på Susan Gael var på väg till honom.

Cullough är emellertid inte bara en druid, utan något mycket värre: Lug har använt besvärjelsen Träl och har förvandlat honom till en varelse som tjänar Det Okända.

På Culloughs marker finns flera ekskogar. Davirr och hans anhängare känner till en glänta nära sjöns strand, där det finns ett stort altare av trä och en inhägnad för hästar (se kartan på insidan av bokens främre pärm). Det är där druiderna offrar hästar. Under altaret finns en dold nedgång till en djup grotta. Rollpersonerna måste själva upptäcka att denna grotta leder till druidernas "Drunemeton" (det betyder "helig plats"), och till de grottor där Lug och hans underhuggare försöker ta sig in i vår värld. Dessutom vet Cullough och hans anhängare att en högtidlig druidisk ceremoni ska äga rum vid det här altaret den 1 Augusti.

HÄNDELSEFÖLJD

1. RPna anländer till Fort Augustus och börjar forska.
2. RPna får reda på var Davirr Cullough bor och finner ledtrådar om druidisk verksamhet i närheten av herrgården.
3. RPna anropas av en poliskonstapel, som försöker arrestera dem för morden i Glasgow.
4. RPna färdas, antingen i hemlighet eller öppet (med något slags hemlig identitet för att dölja vilka de är) till Culloughs herrgård. Om de färdas i hemlighet kan de undersöka omgivningarna hur de vill. Färdas de öppet kan de bli inbjudna att övernatta i herrgården. Davirr blir dock inte lurad, utan vet att RPna är ombud för S.A.V.E.
5. Davirr och hans medhjälpare försöker döda den eller de rollpersoner som övernattar på herrgården.
6. RPna upptäcker när och var nästa hästoffer ska äga rum.
7. RPna måste bege sig till gläntan i ekskogen och omintetgöra druidernas ceremoni.

ANVÄNDNING AV FÄRDIGHETER

I den här delen av äventyret kan rollpersonerna skaffa sig värdefulla upplysningar om Davirr och hans herrgård genom att använda sina färdigheter.

Undersökning

1. En man hittades död ute vid Culloughs hus igår kväll. Hans skador tydde på att han stångats av en hjort. Mannen var känd för att ägna sig åt tjuvskytte på privata landområden.

2. Tidnings- och polisarkiv tyder på att antalet människor i området som dött genom drunkning, bränts till döds eller strypts har tredubblats under de senaste fem åren.

3. Antalet dödsfall till följd av strypning, drunkning och brännskador är nästan exakt detsamma vid varje tid på året.

4. Davirr Cullough är en uppfödare av fina arabiska fullblodshästar, men ingen har någonsin hört talas om att han sålt någon häst.

Polisen letar efter en grupp utlänningar som är misstänkta i samband med flera mord i Glasgow. Polisen har skickat ut en varning om att gruppen kan tänkas tillhöra någon besynnerlig religiös sekt, och bör betraktas som mycket farliga.

En lyckad användning av färdigheten Arkeologi resulterar i följande information: Det finns en plats vid sjöns strand, inte långt från Davirr Culloughs herrgård, där druiderna i forntiden utövade sin kult och förrättade offer.

ISP

De ISP som hör till de olika delarna av det här kapitlet finns beskrivna i texten för respektive del.

DEL 1: FORT AUGUSTUS

Låt RPna undersöka vad de vill. Påminn dem då och då om att de är på flykt. När de lyckas använda Undersökning eller andra färdigheter som skulle kunna ge ledtrådar kan du ge dem något ur avdelningen Användning av färdigheter här ovan.

Om RPna färdas i hemlighet och smyger sig fram kan de undersöka herrgården hur de vill.

Vad RPna än gör, så råkar de ut för en ensam polis som känner igen dem och försöker arrestera dem. Poliser i Storbritannien bär inte pistol, utan är endast beväpnade med batong.

ISP

Konstapel McArdle. STY 45; VIGH 45; PCN 50. Alla andra egenskaper: 40. Bär polisbricka, batong, handklovar och visselpipa. Färdas i en liten bil.

DEL 2: CULLOUGHS HERRGÅRD

Tre mil från Fort Augustus, vid vägen längs Loch Ness östra strand, ligger Davirr Culloughs herrgård. När rollpersonerna har bestämt sig för att undersöka herrgården kan de använda vilken metod de vill. Om de ringer, skickar ett meddelande eller på annat sätt förvarnar om sin ankomst kan det hända att Cullough inbjuder dem att sova över i huset. RPna kan låtsas syssla med hästavel eller hitta på någon annan ursäkt för sitt intresse. Davirr är druid, och vet att rollpersonerna är ombud för S.A.V.E. Han försöker uppträda vänligt mot dem, och använder besvärjelsen Fest för att underhålla dem. Om allt går som han önskar stannar rollpersonerna över natten i herrgården, och Davirr försöker mörda dem en och en på natten.

Davirr och hans medhjälpare känner till den ceremoni som druiderna planerar att hålla i skogen, liksom platsen. De vet att vägen till Drunemeton börjar under altaret, men ingen av dem har varit inne i själva det underjordiska templet.

Läs upp följande när rollpersonerna nalkas herrgården:

En lång, slingrig landsväg leder fram till herrgården. Huset står på en liten kulle och har utsikt mot sjön, som ligger ungefär en kilometer bort. Det finns gott om ekar överallt i det här området. Den sista biten av vägen till herrgården är en allé av ekar. Ett högt stängsel av gjutjärn omger huset och ett stort område runt det.

Herrgården är låg och liten, och ser inte alls ut som de flesta skotska herrgårdar. Den är byggd av tegel, sten och träbjälkar. På framsidan finns en halvrund förstubro med fyra pelare som håller upp ett litet tak. Några grunda trappsteg leder upp på förstubron. Ingången är en dubbeldörr av trä med vackra snidade relieffer. Runt huset står flera stora ekar.

I närheten av huset ser ni också hästhagar och stallbyggnader, och flera små stugor som verkar vara bostäder för betjänter och lantarbetare.

ISP

De följande ISPna finns alltid i huset under de här händelserna. De mindre viktiga ISPna har 40 i alla egenskaper om inget annat sägs.

Davirr Cullough

STY	60	ITF	75
PCN	45	TÅL	45
VIGH	45	OVV	85
PER	45	VJST	45

Besvärjelser: *Fest, Såra*

Slagsmål	53
Piska	M 105
Boxning	L 88

Förflyttning: som en normal människa.
IP: 175

Corso (livvakt)

STY	75	ITF	30
PCN	45	TÅL	45
VIGH	60	VJST	30
PER	30		

Slagsmål	67
Revolver	M 90
Stridskonst	L 83

Förflyttning: som en normal människa.
IP: 50

Pullit (hovmästare): Pullit är i själva verket en stor Krokmara (se kapitel 1 för hans värden).

Övrig hushållspersonal: Nedanstående ISP befinner sig i huset endast under följande omständigheter:

a. Från soluppgången till klockan 20, efter kvällsvarden.

b. Om rollpersonerna ska övernatta i huset stannar de i huset eller inom hörhåll därifrån.

Hushållerska, Jungfru, Trädgårdsmästare, Kock, Köksbiträde och sex Hästskötare.
Alla dessa är druider och vanliga människor. De bär inga vapen och har inga stridsfärdigheter. Blir det bråk kan de skaffa fram knivar från köket, ekklubbor från en redskapsbod, eller slåss med knytnävarna.

KARTAN ÖVER HERRGÅRDEN

1. Bred förstubro
En halvcirkelformad förstubro med tak som bärs upp av fyra pelare. Några grunda trappsteg leder upp till förstubron, som är cirka 60 centimeter hög.

2. Foajé
Parkettgolv med inlagda figurer, tavlor på väggarna, en stor spegel och en dyrbar persisk matta. Dubbeldörrar leder till 7, en enkel dörr leder till 5, och en öppning till vänster är korridoren till den norra flygeln.

3a-3e. Sovrum
Dubbelsäng, garderob, spegel, nattduksbord. Fönstren är stängda med kan inte låsas. En dörr leder till hallen.

4. Badrum
Badkar, bord, handfat, spegel, handdukar, toalettstol, rakhyvlar, etc. En dörr leder till hallen. Fönstren är stängda och låsta.

5. Vardagsrum
I södra väggen finns en öppen spis av sten. Små soffor, bord, piedestaler och lampor står här och där. På spiselkransen står stora stearinljus. I ett hörn finns ett barskåp. I norra väggen finns en dörr till foajén(2), i den södra väggen en dörr till biblioteket (6), och en dörr i den västra väggen leder till toaletten (5a). Två fönster i östra väggen ser ut över en veranda.
5a. Toalett. Handfat, handdukar, bord, toalettstol. Två fönster.

6. Bibliotek
Utmed väggarna står hylla efter hylla med böcker. Många av böckerna handlar om kelternas historia och keltiska legender. Ovanför och mellan hyllorna sitter gamla vapen som spjut, dolkar, svärd och liknande monterade på väggarna. Vid östra väggen står ett stort skrivbord och en snurrstol. Bakom dem finns ett par fönster.


8B
8A
8
7
9
3A
3B
3C
2
5
6
4
3D
3E
5A
1

På väggen ovanför skrivbordet hänger en skära med kort handtag, som ser ut att vara gjord av guld. I skrivbordslådorna ligger en massa papper om Culloughs hästavel, samt två små bägare av guld och en snidad ask av trä. Asken innehåller torkade löv och bär (mistel).

Stora dubbelfönster finns på västra väggen, och i den norra väggen finns en öppen spis av sten och tegel. Det finns bara en dörr till detta rum.

7. Matsal

Här finns ett långt bord med tolv sittplatser. Utmed den norra väggen under fönstren står ett massivt serveringsbord. På norra och södra väggarna finns tre fönster, och på de andra väggarna hänger ett flertal målningar.

Dubbeldörrar leder till foajén (2), och två enkla dörrar går till köket (8). En tredje enkel dörr i södra väggen leder ut på verandan.

8. Kök

Spisar, ugnar, kylskåp, frysbox, förvaringsskåp, köksutrustning, tallrikar, glas etc. Två dörrar går till matsalen (7), och en leder till korridoren (8a). Det finns två små fönster på den östra väggen.

8a. Korridor. Denna lilla korridor med träväggar leder till förrådsrummet (8b). Det finns en dörr i vardera änden. Båda dörrarna går att låsa. Inga fönster.

8b. Förrådsrum. Här förvaras mat och extra serveringsutensilier. Rummet har inga fönster.

9. Veranda

Små bord, trädgårdsstolar, en hammock och en lång bänk med ryggstöd.

DEL 3: HÄSTOFFRET

Bakgrund

När rollpersonerna får nys om det kommande hästoffret i skogen – ett försök att hjälpa Lug att ta sig in i den Kända Världen – kan de vidta de åtgärder de finner lämpliga. Slutligen bör de ta sig fram till druidernas glänta vid stranden.

Datumet bör vara den sista juli, och tidpunkten strax före midnatt. Offret ska äga rum alldeles efter midnatt den första augusti, som är dagen för den gamla skördefesten Lug-nasad. Det enda som kommer att skördas på den här hemska platsen är blodet från oskyldiga offerdjur.

I gläntan finns en liten inhägnad där fyra arabiska fullblodshästar springer runt, galna av skräck. I andra änden av gläntan står ett stort altare av trä. Altaret har stått där länge, och är fläckat av intorkat blod som har gjort det mycket mörkare än det ekträ som det är gjort av.

Invid altaret står två män i underliga rockar av hästskinn. Båda bär glänsande skäror av guld. Runt omkring altaret ligger kvistar av en grön växt med vita bär (mistel).

Det mest besynnerliga är de låga runda träplattformarna framför altaret. På den första står en kronhjort med glänsande vita horn. På den andra står en kraftig tjur med ondsint blängande ögon. Den tredje plattformen upptas av en stor kobra vars fjälliga skinn glänser i månskenet. Alla tittar på druidprästerna och lyssnar till deras sång.

Just när rollpersonerna kommer fram går den mindre druiden med raska steg mot inhägnaden. 5 omgångar efter att rollpersonerna har fått syn på gläntan tar han ut den första hästen som ska offras. Varje offer tar 10 minuter.

Under altaret finns ett hål i marken, 1,5 meter i diameter. Det leder ned i marken och sluttar ut mot sjön. Rollpersonerna kan lätt ta sig ned genom hålet och följa den underjordiska gången. Det finns trappsteg uthuggna i marken på de brantaste ställena. Det är helt kolmörkt nere i tunneln.

Tunneln går 300 meter ned i marken, under sjön.



I ena handen har han en skära av guld, som han hanterar med stor skicklighet. Lug har gjort Tamecht till en Träl: han kan använda sina besvärjelser när som helst, men han kan inte göra någonting annat medan han använder Onda Vägen. Det är mest sannolikt att han använder Animering av Döda och frammanar en zombie (från en grav bakom altaret) för att hjälpa honom. Om då den andre druiden, djuren och zombien lyckas hålla alla rollpersonerna sysselsatta använder Tamecht också Dimma för att dölja striden, hjälpa de andra att döda intränglingarna, och dölja sin egen flykt.

Tamecht kan också slåss normalt. Han tar skada på samma sätt som en vanlig människa. I fråga om förflyttning och synförmåga är han också som en vanlig människa. Ett anfall mot ceremonin stör bara själva ritualen, inte försöket att hjälpa Lug över gränsen till vår värld. Den uppgiften ligger hos Cernunnos, som befinner sig i den innersta grottan djupt nere under marken.

ISP

Tamecht (druid, överstepräst)

STY	45	ITF	60
PCN	45	TÅL	60
VIGH	30	OVV	85
PER	75	VJST	60

Besvärjelser: *Animering av Döda, Dimma, Spökljus.*

Slagsmål 38
Svärd L 68

Förflyttning: som en normal människa
IP: 255

Tamecht är kort och mycket blek. Han har tunt brunt hår, blå ögon och bär kläder av dåligt garvat hästskinn. Från hans bälte hänger tofsar av hästhår.

Tollam (druidpräst)

STY	30	ITF	60
PCN	45	TÅL	75
VIGH	45	OVV	85
PER	30	VJST	60

Besvärjelser: *Flygförmåga, Såra.*

Slagsmål 38

Förflyttning: som en normal människa
IP: 170

Tollam är en lång, utmärglad man med insjunkna kinder och beniga fingrar. Han är också en Träl, och kan använda Onda Vägen. Tollam är en idealisk tjänare, och lyder blint dem som har givit honom hans krafter. Han är vildsint i strid, men relativt svag och otränad.

Tjur, Kronhjort och Kobra (se Kapitel I).

Zombie (se regelhäftet Det Okända).

VI. Drunemeton

BAKGRUND

När RPna har klarat av kapitel V bör de ha upptäckt nedgången till tunneln under altaret. Om de inte har hittat den får du se till att de gör det. Tunneln stupar brant ned mot sjön. Det finns trappsteg och ledstänger.

Trappan är över 300 meter lång och utmynnar sedan i en horisontell tunnel som uppenbarligen är belägen under sjöns botten. Den vågräta tunneln är bara 15 meter lång, och slutar vid en kraftig dörr av trä. Väggarna är grova och täckta av mossa och droppande vatten. Framme vid dörren finns en del bilder inhuggna i väggarna. Små pölar av vatten finns på golvet, och luften är unken, kall och fuktig. Det finns ingen belysning. Utmed väggarna står några lerkärl som innehåller olja. De ger ett rökigt ljus om man tänder eld på oljan.

Dörren i tunnelns slut är tjock och tillverkad av massivt trä. Man kan tvinga upp den inåt med en styrka på minst 100. Fler än en rollperson kan knuffa på dörren samtidigt. Dörren går upp med ett hemskt gnisslande och knarrande, försåvitt att rollpersonerna inte häller något slags olja på gångjärnen. När dörren öppnas strömmar det ut massor av kackerlackor. Det är dock inte någon Svärm utan bara vanliga insekter.

När RPna har öppnat dörren är det dags att börja använda kartan på insidan av bokens bakre pärm. Rollpersonerna måste ta sig in i grottorna, besegra Lugs tjänare, stoppa ceremonin och förstöra porten till Det Okända. Om de misslyckas kommer Lug att ta sig in i den Kända Världen, och Loch Ness-odjuret har blivit verklighet.

HÄNDELSEFÖLJD

1. Hitta ingången till Drunemeton.
2. Gå genom tunneln till den första dörren som leder in till grottorna.
3. Gå in i den första, andra och tredje salen i templet.
4. Besegra Lugs tjänare.
5. Förhindra hästoffret, och därigenom hindra att Lug tar sig in i vår värld.

ANVÄNDNING AV FÄRDIGHETER

Arkeologi

Rollpersoner som har denna färdighet kan utläsa följande av bilderna som är inhuggna på väggarna i tunneln till Drunemeton:

1. Vissa bilder visar varelser som tjänar Lug.

2. Några bilder visar ett rum med statyer, från vilkas ögon strålar skjuter ut. De verkar vara något slags väktare.

3. En bild föreställer ett rum fyllt med benknotor. Mitt i rummet står två varelser. De verkar vara tjänare till Lug.

4. På ett ställe finns en bild av en besynnerlig kupol, intill en vertikal linje. Från den vertikala linjen utgår flera mindre linjer. På den vertikala linjen finns en symbol som representerar Lug.

ISP

Inuti statyerna i Statysalen finns fyra förkroppsligade Bortbytingar. Deras kroppar är svaga, men deras besvärjelser är ändå starka. En Förkroppsligad Bortbyting är den fysiska formen av en Bortbyting som har skaffat sig en fysisk kropp på sitt vanliga sätt.

Förkroppsligade Bortbytingar (4)

STY	13, 15, 17, 20
PCN	20, 22, 30, 18
VIGH	10, 15, 20, 25
VJST	30, 35, 40, 45
PER	30, 33, 34, 35
ITF	60 (alla)
TÅL	35, 25, 40, 34
OVV	85 (alla)
SKRÄCK	–
ATT	1/12, 15, 19, 23

Förflyttning: 1/3 av en normal människas
Besvärjelse: *Vit Hetta*
Manipulation: Som en normal människa
IP: 85 per styck

Bortbytingarna tjänar den falske Lug. Var och en av varelserna sitter inne i en ihålig stenstaty och tittar ut ur dess ögonhålor. Om några rollpersoner kommer in i den första salen genom dörren kommer Bortbytingarna att vänta till det bästa tänkbara ögonblicket och sedan använda Vit Hetta för att smälta eller fördärva RPnas vapen och andra metallföremål. Så länge Bortbytingarna är vid medvetande fortsätter de använda besvärjelsen.

De Förkroppsligade Bortbytingarna är kroppsliga och kan dödas med vilka vapen som helst. Endast deras ögon är synliga genom de öppna ögonhålen i statyerna. CM kan låta RPna slå en Allmän Iakttagelsekontroll för att upptäcka att varelserna står gömda inne i statyerna. Statyerna är av sten och går bara sönder vid skaderesultat på B eller högre. Om statyerna krossas kommer Bortbytingarna att slåss, men de är obeväpnade och svaga.



KARTAN ÖVER DRUNEMETON

1. Ingångstunneln

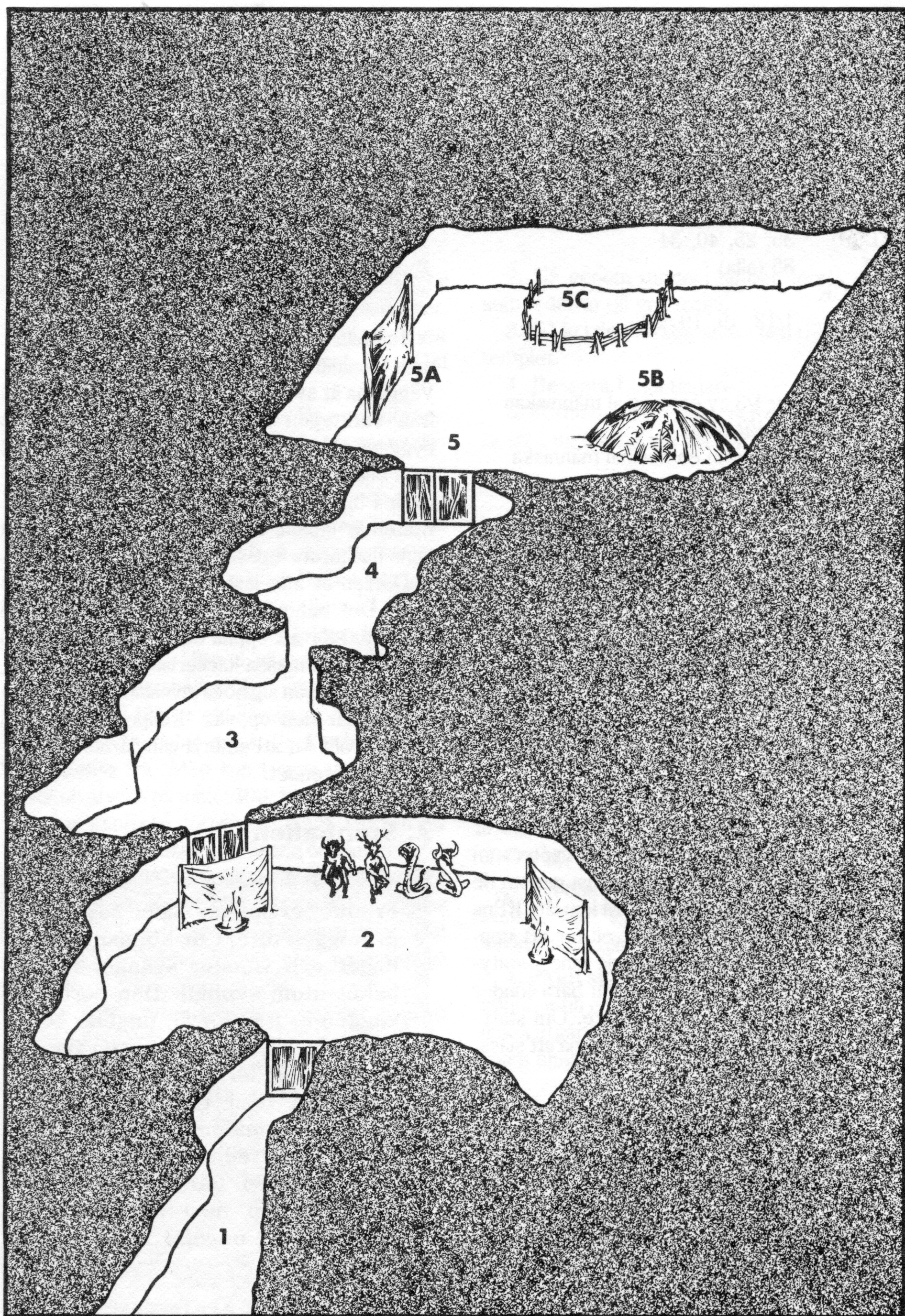
Den här unkna delen av tunneln slutar i en massiv dörr av trä. På dörren växer mossa, och det droppar vatten från taket i tunneln.

Tunneln är 6 meter i diameter vid början, men smalnar till 3 meter framme vid dörren. Väggarna är av grov sten, full av gamla märken från verktygen som användes när tunneln byggdes. Varannan meter sitter små lerkrus med olja monterade i hållare på väggarna, ungefär i ögonhöjd. På golvet finns vattenpölar. Luften är unken, kall och fuktig. På väggarna finns fläckar av mossa och slem.

Dörren är inte låst, men mycket tung och trög. Det behövs en sammanlagd styrka på minst 100 för att öppna den. När den går upp strömmar en massa kackerlackor ut i tunneln. Dörren ger ifrån sig höga gnisslanden och knarranden när den öppnas. Rollpersonerna kan använda olja för att smörja gångjärnen och förhindra oväsendet.

2. Stenhallen

Framför er öppnar sig en sal som är huggen direkt ur klippan. Till höger och vänster svänger den bakåt utom synhåll. Den bortre väggen är framför er, ungefär 10 meter bort. Framför den står fyra statyer. Den första föreställer en människa med tjurhuvud, den andra är en människa med hjorthuvud, den tredje är en jättestor kobra, och den fjärde föreställer en ormkropp med bockhuvud. Statyerna är ungefär 2,5 meter höga.


5C
5A
5B
5
4
3
2
1

På båda sidor om statyerna är två tjocka draperier uppspända mellan träpålar. Draperierna är dekorerade med bilder som visar statyvarelserna i färd med att döda hästar genom att bränna, dränka eller kväva dem. Framför varje draperi står en stenskål på ett litet ställ. I skålarna brinner en låg, rökig eld. Det finns ingen i grottsalen.

Statyerna föreställer Lugs tjänare. Det finns dolda öppningar baktill på statyerna. Bortbytingarna inne i statyerna kan se ut i salen, men de kan inte se rakt åt sidan närmare än 3 meter, inte heller bakåt.

Bakom det norra draperiet finns bara en stenvägg. Bakom det södra draperiet finns stora dubbeldörrar av trä, likadant utförda som den första dörren. Här krävs det en sammanlagd styrka av minst 125 för att få upp dörrarna. RPna kan använda olja för att smörja gångjärnen så att de går tyst.

3. Bensalen

Innanför de öppna dörrarna finns ett skräckens utrymme. Högar av djurben ligger staplade överallt, många fortfarande med rester av kött och hår från de avlivade djuren. Det här är druidernas avskrädeshög, offerdjurens sista viloplats. Hundratals hästar måste ha slaktats och sedan släpats hit. Rummet stinker avskyvärt.

Flera små lerkrus med olja brinner här inne, och kastar ett fladdrande sken över vidrigheterna. Här finns ingenting annat än benknotor och skuggor. I norra delen av rummet kan ni skymta en öppning.

Rummet innehåller skeletten av djur som har offrats för att försöka få in Lug i den Kända Världen. Den hemska stanken i rummet gör att alla måste slå en Allmän Tålighetskontroll; den som misslyckas blir starkt illamående (−20 på tärningsslagen i strid) under de följande 5 omgångarna. Gömda under benhögarna ligger två av Lugs tjänare, Kravecht och Kralecht.

Varelserna kastar sig fram ur benhögarna och går till ett vildsint anfall. Öronbedövande bölanden från Kravecht och ylanden från Kralecht ekar i grottan. Benknotor flyger i alla riktningar.

Båda varelserna fortsätter att slåss tills de slås medvetslösa eller dödas. Om rollpersonerna använder de metoder som antyds i dikten kan de döda dem. Om inte, förnyar varelserna sina attacker varje gång de varit medvetslösa och åter vaknat upp – men bara i den här salen. De går aldrig in i nästa sal (4), inte ens för att förfölja rollpersonerna. Däremot kan de ta sig ut genom stensalen, förbi statyerna och genom tunneln.



Om RPna tar sig förbi varelserna (utan att döda dem) och in i Dödens Sal (4), kommer Kravecht och Kralecht att vänta på dem när (eller kanske man skulle säga om...) de kommer tillbaka. Om porten till Det Okända (5a) blir förstörd återvänder varelserna genast till Det Okända.

Kom ihåg att om RPna lyckades döda tjuren och/eller hjorten vid offerplatsen i skogen, kommer den varelse vilkens symbol har dödats att återvända till Det Okända efter 1T10 omgångar av strid. Varelserna kommer inte tillbaka i det här äventyret.

4. Dödens Sal

Det här rummet är 5 meter brett. På den bortre väggen finns en dubbeldörr, exakt likadan som den förra. Väggarna är släta, och här finns ingen mossa, inget vatten på golvet, och ingen belysning.

Dödens sal leder rakt in till Drunemetons hjärta. Endast dubbeldörrarna och Lugs tjänare Zmija står ivägen. Zmija anfaller den förste som kommer in i salen. Om personen har en ljuskälla kan han se Zmija komma mot sig.

Zmija anfaller bara dem som går in i Dödens Sal. Han beter sig på samma sätt som varelserna i Bensalen (3). Rollpersonerna kan använda eld för att besegra varelsen, som antyds av dikten.

Kom ihåg att om ormen dödades i striden vid offeraltaret i skogen kommer Zmija bara att slåss i 1T10 omgångar. Sedan återvänder den genast till Det Okända.

Dubbeldörrarna är exakt likadana som de tidigare. Det krävs en sammanlagd styrka på 150 eller mer för att öppna dem.

5. Lugs Tempel

Framför er öppnar sig en jättelik sal som huggits ut ur klippan. Den är upplyst av ett sjukligt, grönt sken. Till vänster står två kraftiga pelare, 30 centimeter tjocka och tydligen tillverkade av silver, översållade av symboler och runor. Mellan dem hänger en stor gobeläng, som är broderad i en mängd invecklade mönster. Trådarna glänser som av grön eld. Gobelängen rör sig som om det blåste, trots att luften i rummet är helt stilla.

Till höger ser ni en underlig kupol av trä, som sticker upp ur golvet. Den är 5 meter hög och 10 meter i diameter. Det starkaste gröna skenet kommer från kupolen.

Längst bort i salen finns en inhägnad med staket av trä. I den finns tre arabiska fullblodshästar. Djuren är vettskrämda och skriker och stegrar sig i skräck. Det som skrämmer dem är en otrolig varelse – en gigantisk orm med bockhuvud, som anfaller hästarna.

Om rollpersonerna öppnar dörren tyst har de chans att överraska Cernunnos: slå en överraskningskontroll som för en rollperson.

5a. Pelarna och gobelängen är porten till Det Okända som används av Lug och hans tjänare. Gobelängen förstörs genom att man river sönder den, bränner upp trådarna och slänger askan i vatten. Lug kan inte ta sig igenom om man river ned gobelängen, men det kräver en styrka på 125 eller mer för att göra det. Om Lug tar sig in i den Kända Världen lämnar han kvar gobelängen, som då förlorar sitt sken.

5b. Kupolen har skapats med hjälp av besvärjelsen Knota. Den täcker en öppning ut till sjöbottnen, och hindrar vattnet från att tränga in i grottan. Om kupolen går sönder börjar

vatten strömma in i salen, och kommer så småningom att fylla hela grottsystemet.

Endast ett A-resultat kan genomborra kupolen. Detta första A-resultatet gör ett hål som kommer att vattenfylla grottsystemet på en timme. Varje ytterligare A-resultat därefter halverar tiden. Om man spränger kupolen vattenfylls grottorna mycket snabbt, och då krävs en lyckad turkontroll för att rollpersoner i rum 2–5 ska undgå att drunkna. Alla ISP drunknar. Den som befinner sig i ingångstunneln (1) kan klara sig genom en lyckad Vighetskontroll. Om Lug tar sig in i vår värld krossar han kupolen och använder öppningen för att komma ut i sjön. Grottsystemet vattenfylls omedelbart som ovan.

5c. De tre hästarna är fångade innanför staketet. Cernunnos tänker döda dem för att hjälpa Lug genom porten. Han anfaller dem varje omgång tills han eller de är döda. Staketet är 180 cm högt och gjort av kraftiga träbjälkar, som sitter ihop med ett kraftigt rep. En kniv eller annat skarpt verktyg kan skära av repet på en omgång; det behövs två rollpersoner för att ta bort en bjälke på en omgång. Det finns tre bjälkar i varje sektion. Om Cernunnos lyckas döda hästarna kommer Lug in i salen genom gobelängen, kastar sig genom träkupolen och simmar ut i Loch Ness, varpå grottan vattenfylls.

Cernunnos anfaller bara den närmaste hästen ända tills han själv blir träffad av en attack. Varje gång någon får in en träff på Cernunnos slår CM procenttärningar. Om resultatet blir 40 eller mindre anfaller Cernunnos en rollperson istället för en häst, om någon är inom räckhåll. Annars fortsätter han att försöka slå ihjäl hästarna och hjälpa sin herre genom porten.

Rollpersonerna kan använda vilka metoder de önskar för att hindra Cernunnos från att döda hästarna. Det finns en grind i staketet, som är stängd med en stor hasp av silver. Haspen är inte låst, och det tar bara en omgång att lyfta av haspen och en omgång att öppna grinden.

FRAMGÅNGENS FRUKTER

Om rollpersonerna hindrar Lug från att ta sig in i den Kända Världen får de naturligtvis ingen belöning och inget tack för det från någon utanför S.A.V.E. Ingen i den Kända Världen kommer att få höra talas om deras hjältemod, men S.A.V.E.s ämbetsmän är naturligtvis synnerligen tacksamma.

Ett litet problem har klarats upp: RPna är inte längre misstänkta för morden i Glasgow. Det framkommer att en S.A.V.E.-medlem som är högt uppsatt inom polisen har funnit "bevis" för att den skyldige är Davirr Cullough, en kriminell hästhandlare i Fort Augustus. Dödsfallen ombord på Susan Gael förblir ouppklarade; därför är det bäst att rollpersonerna lämnar Skottland snarast möjligt.

Till sist får rollpersonerna IP för alla de fientliga djur och varelser de tagit kål på eller drivit på flykten under äventyret. Om de lyckas hindra Lug från att komma in i vår värld räknas det som att de har "drivit bort" varelsen, vilket ger dem 1200 IP – halva Lugs IP-värde.



Tre odjur kommo ur månens skugga,
ur köldens och tomhetens hem.
Det första en hjort med krona lik grenar av horn,
det andra en tjur med styrka lik ekens stam,
det tredje en orm lik roten slingrad.
Tre odjur kommo ur månens skugga.

Tre voro Cuchulains uppdrag,
på öde hed, i dödens natt:
Det första att knäcka grenarnas krona,
det andra att hugga ekens stam,
det tredje att slakta den slingrande rot.
Tre voro Cuchulains uppdrag.

Tre voro dåden, tre voro svaren,
vid korpens skrik i ett öde land:
Det första var regnet som grenarna dränkte,
det andra var repet som eken band,
det tredje var elden som roten brände.
Tre voro dåden, tre voro svaren,
på öde hed, i dödens natt.

...nor kastrerar
...erna hankatten och så
...dhusområdet lika lugnt
...årets övriga månader. Er-
...det gäller denna vecka.



...NSSON

...: Ack ja, så kan man också
...alvaron. Om man är en ensam
...barnfödd i Uddevalla.

...S RÄTTELSE.
... "stadsbudsuppdrag"
...e man i förra veckan läsa på
...a spalt:
...ilv har jag blivit erbjuden
...slant på Nybrogatans trotto-
...och lyckats avskaffa systemlap-
...parna på Systemet vid Grev Ture-
...tan."
...Det var ju sällsport obegripligt.
...llet skulle det ha stått att jag
... erbjuden en slant för att
... bort isen på Nybrogatans
...h ännu en slant, om jag
...kölapparna.
...änder så lätt och
...svär sig fri.

...ing av bebyggelse...
...en som stått tom länge,
...ycker Sven Silow, slottsarkitekt
på Drottningholm och den som
har signerat skrivelsen till kom-
munpolitikerna.

Mystiska dödsfall förbryllar polisen

GLASGOW–(Reuter) Tre campare hittades igår döda i närheten av Caxton St George, norr om Loch Ness. En hade drunknat, en bränts ihjäl och en hängts. Polisen är förbryllad över de mystiska dödsfallen och misstänker brott.

Brandkåren i Caxton St George larmades igår till en befarad skogsbrand vid Hadham Farm. Det var en höstack som hade fattat eld. När brandmännen hade släckt elden fann de en svårt bränd manskropp i resterna av höstacken. Polisen kallades till platsen och upptäckte ytterligare två döda män i närheten.

En av dem hade drunknat i en bäck, den andre dinglade hängd i en ek. De tre var Michael Fitz-Roderick, William Corbin och Morgan Gray, studerande vid Oxford och campande i Skottland under påsklovet.

Polisinspektör Ronald Nicholson berättar att polisen är förbryllad över dödsfallen. "Kropparna bär inga spår av yttre våld, men dödsfallen är ytterst onaturliga. Dessutom har det drabbat tre unga, friska pojkar samtidigt. Vi misstänker definitivt något slags brott." Nicholson avböjde att ge ytterligare kommentarer vid detta stadium i utredningen.

...regor Jones, på vars
... inträffade, ber...
... tre tre...

med s...
industr...
net av Södra sta...
begäras.
Stockholms stad vi...
dra fram Magnus Ladu...

Resten rivs

I förslaget till stadspla...
några industribyggnader
järnvägen samt den stora
fastigheten längs Rosenlun...
tan. Resten av de gamla byggn...
derna rivs för att ge plats åt gatan,
nya kontor samt 60 lägenheter.
Till slut är det länsantik...
egen myndighet som av...
Länsstyrelsen skall
stadsplanen i...
la. Och dessfö...
sen ta upp en a...
hela kvarteret till
nesmärke.
Kvarteret Trumma...
för hela Stockholms ...
Där byggde firman Luth...



De gamla industribyg...
om Magnus Laduläsg...

Planer i D...

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till rollspelet CHOCK för att kunna ha glädje av äventyret.

ART. NR. 03-302

